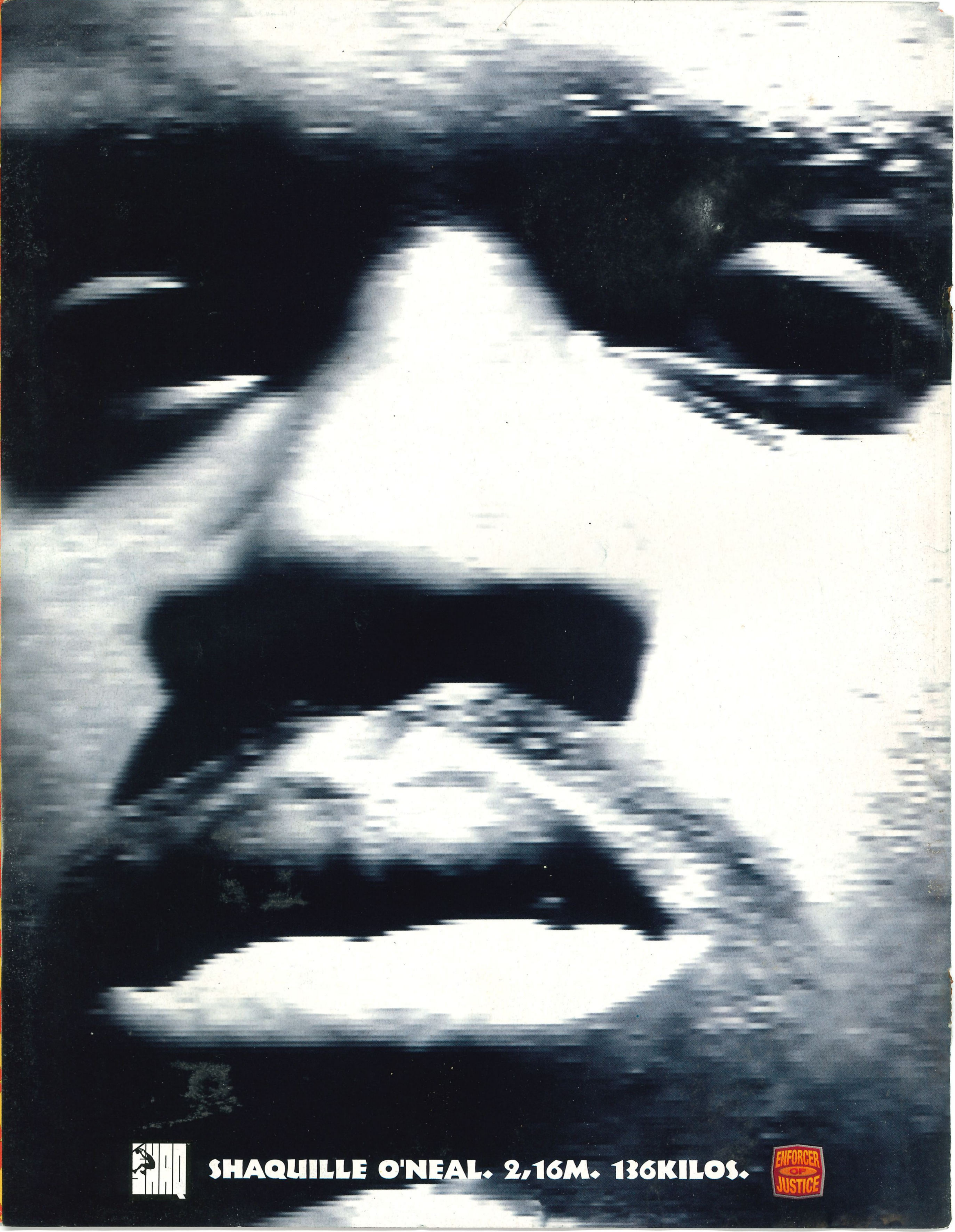

DOUBLE POSTER
ACTRAISER 2
le mag des consoles
Joypad
N°35 • 30 FRANCS
OCTOBRE 1994
MICKEYMANIA
L'histoire de Mickey dans le temps.
65 ans d'aventures à découvrir dans le nouveau jeu de Sony sur toutes les consoles.
PSX : RIDGE RACER
La nouvelle ère des jeux vidéo !
ALIEN vs PREDATOR (Jaguar)
précipitez-vous vite page 76 !
EXCLUSIF !
LE ROI LION
16 PAGES SUR
LE FILM ET LE JEU VIDÉO
T 4161 - 35 - 30,00 F
BELGIQUE 195 FB / SUISSE 9 FS / CANADA 6,95$ / PORTUGAL CONT. 600 ESC / ANTILLES-RÉUNION-GUYANE 45 F


SHAQ
SHAQUILLE O'NEAL. 2,16M. 136KILOS.
ENFORCER OF JUSTICE

ETES-VOUS A LA HAUTEUR?



BIENVENU DANS LE MONDE DU KUNG FU, OÙ LE STYLE DE SHAQ EST ROI. GRÂCE À DELPHINE SOFTWARE, SHAQ MET EN SCÈNE DES ANIMATIONS D'UNE FLUIDITÉ ET D'UN RÉALISME ÉTONNANTS, AINSI QU'UN GROUPE DE COMBATTANTS CRUELS ET INÉDITS. LEURS COUPS SPÉCIAUX, TOUT À FAIT STUPÉFIANTS, UTILISENT LA MAGIE, LA MÉTAMORPHOSE, DES ARMES ET LA TÉLÉPORTATION. LES LIEUX DE COMBAT SONT FANTASTIQUES ET SE DÉROULENT SUR PLUSIEURS ÉCRANS. EN MODE HISTOIRE, MENEZ SHAQ AU COMBAT, EN MODE DUEL, BATTEZ-VOUS CONTRE L'ADVERSAIRE DE VOTRE CHOIX, OU CRÉER VOTRE PROPRE TOURNOI.

VOUS N'AVEZ PAS LE CHOIX !

















Décidés que nous sommes à remettre de l'ordre dans cette rubrique, nous vous avons demandé de faire des petites fiches, comme celles que les professeurs vous demandent toujours en début d'année. Bien entendu, le courrier "réglo" est là, lui aussi. Sinon, ce serait carrément illisible, bien évidemment.

FICHE 001

Surnom : Coco, Bibi, Dieu, Maître (cela varie suivant la personne qui me parle)
Plat préféré : Celui qu'utilise ma mère, de marque Tefal
Pneu préféré : Hutchinson Gr.I (21 x 2,75)
Jeux préférés : La pétanque, le jeu de l'oie
Jeux les plus attendus : Coccifolie n° 2, prochain jeu T.HQ
Questions/Suggestions : Mortal Kombat 2 est-il prévu sur Jaguar, 3DO ou autre ? **R : Non, absolument pas.** Qu'attendez-vous pour tester les bons jeux 3DO ? **R : Qu'olivier dépouille les bulletins où il était demandé si vous étiez nombreux à attendre des tests sur cette machine qui n'est ni une console ni un micro.** Street Racer sera-t-il un hit? **R : Selon Trazom et TSR, oui. Selon un peu tout le monde aussi, en fait.**

FICHE 002

Surnom : La sorcière (233 ans)
Plat préféré : Cassolette de tripes à la glauque
Pneu préféré : Je suis pas très difficile côté gastronomie. Du moment qu'il est bien cuit et bien assaisonné, la marque n'a pas d'importance...
Jeux préférés : Eternal Champion (chic, de la baston !), Mortal Kombat 2 (du sang !), La roue de la fortune (un jeu intello)
Jeux les plus attendus : N'importe quel jeu, du moment qu'il y ait du sang !
Questions/Suggestions : Greg, es-tu célibataire ? Car j'ai besoin d'un homme pour mes expériences. **R : Non, merci, sans façon !** Rassure-toi, il n'y a aucun risque. **R : Ma femme m'appelle, au revoir...**

FICHE 003

Surnom : Sid-Sid Lendormih
Plat préféré : Greg sauce Linos ou inversement
Pneu préféré : Micheline
Jeux préférés : Tous les "SF2", Super Metroïd, Seiken 2
Jeux les plus attendus : Les suites de Seiken 2, Super Metroïd, ainsi que World Heroes Jet sur SFC.
Questions/Suggestions : Pourrais-tu me donner l'adresse des éditeurs de jeux vidéo, car j'aimerais devenir graphiste, j'ai déjà potassé une démo ? **R : Te donner les adresses des éditeurs ? Et bien, comment dire... cela serait tout de même plus rapide de consulter Joypad, leurs adresses se trouvent généralement dans leurs publicités.** N'y a-t-il pas une place de testeur ou autre dans votre magazine pour moi ? **Ben, il semblerait que non, puisque notre équipe est carrément au top-complet depuis que Judge Dredd est parmi nous.** Comment faites-vous pour répondre aux questions sans intèrêt ? **R : Juste comme ceci... attention, ça va allez très vite... hop, c'est fait !** Question de fric : pourquoi les jeux coûtent-ils moins cher aux States et très chers en France ? **Très simple : un jeu qui cartonne vend 50 000 pièces en France. Aux states, un bon jeu se vend 10 fois plus, du fait de la population bien plus nombreuse. Les coûts de production sont les mêmes pour chaque pays, et les jeux sont donc moins chers aux States car plus facilement rentabilisés, puisque plus vendus.**

FICHE 004

Surnom : Big Bear
Plat préféré : Saucisse de Francfort
Pneu préféré : Michelin
Jeux préférés : Secret of Mana, Ranma 1, 2, 4, Père Noël Attack 2
Jeux les plus attendus : Super Return of Jedi, DBZ 3.
Questions/Suggestions : Pourquoi tant de haine dans ce monde si cruel ? **R : Tout simplement parce que Noël risque d'être une guerre sans pitié entre les marques Nec, Sony, Nintendo et Sega, les deux premières proposant leurs nouvelles technologies, et les secondes tentant de donner un dernier souffle de rentabilité à leurs machines.** Plus de Ketchup s'il vous plait ! **R : Impossible, relis la rubrique dénommée "censure" tu comprendras pourquoi.** C'est combien le lot de pommes de terre ? **Très cher, mais il faut bien que les boutiques s'en mettent plein les poches, non ?**

FICHE 005

Surnom : Sivalco D.
Plat préféré : Cerveau confit au sirop de citron (Tesseire)
Pneu préféré : Firestone 2 T.T
Jeux préférés : Mario Kart, Super Metroïd, Zelda 3
Jeux les plus attendus : Mario Kart 2, Super Metroïd 2, Zelda 8 **(4 irait plus vite...enfin...)**
Questions/Suggestions : Une reliure pour Joypad... **R : Une reliure ? Une reliure pour les anciens numéros, c'est facile à faire, avec des doigts, de la colle et du carton. Une reliure pour chaque numéro de Joypad, c'est difficile vu que ça coûte plus cher, techniquement parlant. Voilà pourquoi Joypad a des agrafes.** Plus de dessins, de photos, de courrier s'il vous plaît ! **R : Les illustrations sont mises en fonction de la place disponible. Joypad va cependant tenter d'être de plus en plus visuel. Pour les photos, c'est la même histoire de place, ainsi que pour le courrier. Deux pages, c'est à peu près normal, je pense...**



FICHE 006

Surnom : Zman
Plat préféré : Poussin à la choucroute
Pneu préféré : Firestone
Jeux préférés : Art of Fighting 2, Final Fantasy 6, Mortal Kombat 2
Jeux les plus attendus : King of Fighters'94, un jeu de rôles sur Néo-Géo, Donkey Kong Country
Questions/Suggestions : Pourriez-vous donner les mégas-coups spéciaux de la mort d'Art of Fighting 2 ? **Ils seront le mois prochain dans la superbe rubrique de Tonton Stef.** Est-ce que les ports des manettes (prises de connections) de la Neo-Geo sont les mêmes que pour le Neo-Geo CD ? **R : il semblerait qu'en effet, les ports manettes soient les mêmes. Attendons cependant afin de vérifier avec nos petits yeux à nous.**



Surnom : Froggy
Plat préféré : Raclette
Pneu préféré : Pneu pluie Uniroyal
Jeux préférés : Super Mario Kart, Zelda GB, Punch Out
Jeux les plus attendus : Super Punch Out, Donkey kong Country, Dragon ball Z 3
Questions/Suggestions : Je suis un Nintendo-maniaque depuis plusieurs années, mais cette firme japonaise commence à me décevoir (CD-rom annulé, 64 bits dans longtemps). Il serait temps de se reconvertir chez Sega ou Sony. J'aimerais donc savoir quand la SegaSatrun et la Playstation sortiront officiellement, et quel sera leur prix au Japon, aux States et en import. **R : La Saturn a été retardée et ne sortira au Japon que le premier trimestre 95. Pour ce qui est de la Playstation, elle devrait être disponible vers le 10 décembre au Japon. Leur prix n'est pas fixé, que ce soit au Japon ou aux États-unis. On peut néammoins craindre que le prix de ces consoles soit aux alentours de 3 500 F dans les magasins d'importation, qui, il faut bien le dire, ont plein de droits de dédouanement à payer pour de pareils engins.** Laquelle sera la mieux techniquement, et, d'après toi, laquelle aura le plus de succès ? **C'est difficile à dire, car les différences existant entre ces deux machines sont difficilement perceptibles pour l'œil humain. En effet, entre 600 000 et 800 000 couleurs, l'œil commence à ne plus trop faire la différence, vois-tu. Pareil pour les polygones, la Playstation-Psx paraîtra un peu plus fluide que la Saturn, mais a priori ce devrait être négligeable. Quant à celle qui aura le plus de succès, c'est à vous, joueurs et acheteurs, de nous le dire... mais pas tout de suite. Du côté marketing, de toute façon il n'y a pas d'inquiétudes à se faire avec des firmes comme Sony ou Sega.**

FICHE 008

Surnom : Kangourou
Plat préféré : Épinards à la confiture de fraise
Pneu préféré : Celui de mon vélo **(tu es une fille bizarre...)**
Jeux préférés : Shining Force, Dragon ball Z, Popils (Gamegear)
Jeux les plus attendus : Sailormoon, Sonic 4, et un jeu dont le héros serait Greg
Questions/Suggestions : Cher Greg, c'est toi le plus mimi de tous. **R : Ah, je comprends mieux l'histoire du jeu avec moi en héros... hum...** Ce serait sympa si tu pouvais me donner la liste des meilleurs jeux de flipper sur Megadrive. **R : Très facile, les meilleurs sont Sonic Spinball et Devil Crush/Dragon's fury qui est le meilleur selon moi. Tous les autres sont bons pour la poubelle, car lents, pourris et peu intéressants, en fait.**

FICHE 009

Surnom : Le loup solitaire
Plat préféré : Blanquette de veau
Pneu préféré : Pas de préférences
Jeux préférés : Phantasy Star 2 et 3, Dragon ball Z
Jeux les plus attendus : Phantasy Star 4, Shining force 2, Lunar 2
Questions/Suggestions : Quels sont les jeux ressemblant le plus à Phantasy Star (principalement au niveau des combats, je n'aime pas les genres Zelda ou Landstalker) ? **R : Les jeux ressemblant le plus à Phantasy Star sur Megadrive ne sont pas légion, en fait. Il faut le dire, à part Lunar et la série des Phantasy Star, il n'y a aucun jeu de rôles "traditionnel" qui tienne la route. Essaye les Shining Force, ce sont des jeux de rôles, mais un peu différents car axés aussi sur la stratégie.**
Pourquoi y a-t-il autant de différences de notation entre les divers magazines sur certains jeux (Street of Rage 3 par exemple ?). **R : La réponse est ma foi plutôt simple. Chaque magazine possède ses propres critères de notations. Chez nous, on veut, lorsque l'on note, que le joueur en ait pour son argent. Au prix où sont les jeux, il est important de faire le bon choix. Alors les jeux à la durée de vie minime ou bien les softs à la Street of Rage 3 qui se contentent de prendre le numéro 2 de la saga et d'ajouter deux nouveaux personnages et quatre décors de fond... ça vaut pas le coup. On vous bichonne, quoi...**

FICHE 010

Surnom : Natacha la petite hôtesse
Plat préféré : Olivier Prézeau
Pneu préféré : -
Jeux préférés : -
Jeux les plus attendus : -



Questions/Suggestions : Pourquoi n'y a-t-il que des mecs qui testent les jeux à Joypad ? Vous avez une dent contre les meufs ? **R : Eh bien, vois-tu, le problème serait le même si nous étions des meufs et que tu étais un mec qui écrivait en disant "Vous avez une dent contre les mecs ?". Le patron a engagé des garçons parce que des filles ne se sont jamais présentées, en fait. Tu nous imagines en filles, en plus de cela ? Gregounette, Olivia Prézeau, Trazomette, T.S.F., Mikaïne, Oliv'Gotoonette, Benjamine, Linosia, Tante Stéphanie. Non, ça n'irait pas, ça ne serait plus Joypad mais la cage aux folles...** Quel âge ont en moyenne les membres de la rédaction, les testeurs, donc ? **R : En moyenne, cela nous donne 24 ans. Mais en fait, on est tellement pudique, qu'on vous donne pas nos âges en particulier. Sachez juste que les plus vieux sont Olivier Prézeau et Tonton Steph.**
Quelle démarche suivez-vous pour tester un jeu ? **Et bien... cela dépend. TSR pose le jeu dans une grande salle blanche, vide, et s'asseoit en tailleur devant, en lui lisant Nietzsche pendant des heures, et si le jeu gémit, il a une bonne note. Trazom place le jeu au bout du couloir de la rédaction puis monte sur une chaise à roulettes à l'autre bout du couloir. Au moment choisi, il se met debout sur la chaise, dos au jeu et s'éclate la tête sur le sol en tentant un salto arrière (loupé à chaque fois) tandis qu'il crie d'une petite voix aiguë "des huîtres !". Olivier préfère s'asseoir sur le jeu, devant les standardistes en faisant des bulles avec son nez et en couinant doucement. Quant à moi, ça dépend. Si c'est un CD, je préfère la manière douce en déchirant devant lui un poster dédicacé de J.-P. Papin, juste pour tester sa sensibilité. Si c'est une cartouche, je préfère répandre une soupe épaisse à base de bile de rat sur la carcasse éventrée en psalmodiant des formules en celtique ancien, voire en gaélique si le jeu est japonais. Benji dit "Judge Dredd", le nouveau, se contente timidement de courir nu dans les quartiers chics de Paris, avec des têtes de chiens tatouées partout sur le corps en brandissant la boîte du jeu tout en hurlant son numéro de téléphone et son adresse.** Quinzaine du bon langage : ne dites plus "je consulte fébrilement mon mensuel favori concernant les tests sur les jeux pour consoles", mais dites "je Joypade". **R : On a appelé l'Académie Française, mais le terme est déjà pris. "Je joypade" signifie en fait officiellement "Je ne joue pas" mais en très ancien français. Ainsi, lorsqu'on demande à une vedette à la télé si elle aime se faire poursuivre dans les bois le soir par des sadiques avec une tronçonneuse, avec des lames de rasoir, de l'acide et des chiens affamés, elle répond "Je joypade" car forcément, elle a peur.** Sur cette belle expression, je te laisse en espérant une petite réponse ! Allez, bye ! Gros Bisous. **R : Voilà qui est touchant.**

LE COIN DES DÉLIRES :

Ouais ! On a reçu le second numéro de "Buki Buki Buiii" le fanzine entièrement dédié aux porcs, cochons et autres truies. Vous en voulez un ? Vous demandez à Sebfaz sur le 3615 Joypad.
Sinon, ben pour le mois prochain, on change complètement de sujet, puisque le prochain courrier sera un spécial "polémiques". Je ne répondrai donc pas aux questions style "quand sort quoi ?" mais plutôt aux remarques, aux idées, voire aux coups de gueule. J'attends aussi vos réactions sur le dossier de censure.
P.S. : Merci à tous ceux qui ont fait des jolis efforts pour nous pondre de jolies fiches...
Courrier rédigé par le lieutenant exécutif Greg (Poste 8777).
Courrier mis en page par le maréchal des logis-chef Linos.

LE SOMMAIRE

JOYPAD 35 OCTOBRE 1994

L'ÉDITO

NOUVEAU, ce numéro 35 de Joypad qui ne ressemble en rien au précédent. Ça se voit au premier coup d'œil, la couverture n'est pas la même (le contenu n'est pas le même non plus !).NOUVEAU, les tops de l'arcade sont en direct dans Joypad. Ce mois-ci, Night Warriors (Capcom), Primal Rage (Atari) et le début de la saga arcade Dragon Ball Z.Pas vraiment NOUVEAU mais toujours d'actualité, les tips dans les tests. Un passage secret, un code pour accéder à un niveau caché ? Pas de problème, c'est dans le test.Vraiment tout NOUVEAU, l'aspect des pages de tests. Plus clairs, plus spacieux et avec toujours plus de photos (Sparkster : 53 photos !!!), les tests vous dévoilent en détail les meilleurs jeux du mois.NOUVEAU, notre toute belle revue de presse qui vous permettra de connaître tout ce qui se dit partout sur les jeux vidéo. Les "on dit que" et les ragots, c'est pas ici !Pas NOUVEAU du tout, Trazom est toujours aussi étrange, on commence vraiment à s'inquiéter. Il semblerait que Greg soit aussi atteint. NOUVEAU, Benji dit "Judge Dredd" vient de rejoindre l'équipe de Joypad. Certains d'entre vous le connaissent peut-être, c'est un transfuge d'un autre mag. À vous de trouver lequel ! Vraiment, mais alors là vraiment pas NOUVEAU, on vient de payer les impôts. Là, ça rigole moins. NOUVEAU aussi, c'est la première fois qu'un édito de Joypad ressemble autant à l'avant-dernière couv de nos amis de Joystick.NOUVEAU, un véritable bon jeu sur la Jaguar d'Atari. Il s'appelle Alien vs Predator.Pas si NOUVEAU que ça, Konami fait encore montre de son talent (Sparkster, Batman et Robin, Animaniacs...).NOUVEAU, les premières photos de Ridge Racer 100 % garanties PS-X. Ça décoiffe !Un peu NOUVEAU, cet édito de forme peu orthodoxe qui contient un message subliminal adroitement caché. Vous ne devinerez jamais lequel. GENIAL, le mois prochain Joypad vous réserve une surprise à ne pas manquer. Ce n'est pas NOUVEAU, mais en tout cas c'est GENIAL.

T.S.R.

COUP DE CHAPEAU À OLIVIER MARÉCHAL

Impossible de le manquer, il est sur la couverture : c'est un Alien ! Mais attention, pas n'importe quel Alien visqueux et baveux du fin fond de la galaxie. Nos amis de Joystick ont organisé, il y a peu de temps, un concours de dessins réalisés sur ordinateur. Inutile de vous dire qu'il y avait de sacrées merveilles, même si Dessinator Mania s'en sort mieux. Au milieu de ces chefs-d'œuvre informatiques, un nom a retenu notre attention, chez nous à Joypad. Il s'agit d'Olivier Maréchal. Ce dernier a composé avec un talent monstre (c'est le cas de le dire), un Alien de première beauté. Afin de lui faire honneur (puisqu'il n'a pas été retenu chez Joystick), nous avons décidé de le mettre en avant. Alors, si jamais Olivier Maréchal nous lit, qu'il n'hésite surtout pas à nous envoyer d'autres illustrations d'Alien, nous leur réservons un super accueil. Promis !

BATAILLE D'ENVELOP-PAD: CATEGORIE MASCOTTE
10, RUE THIERRY LE LURON 92300 LEVALLOIS-PERRET.

LE MENU

BEN QUOI ?!... T'AS JAMAIS VU LE PÈRE NOËL ?...

MYKAÏA

LE DESSIN

LES TESTS

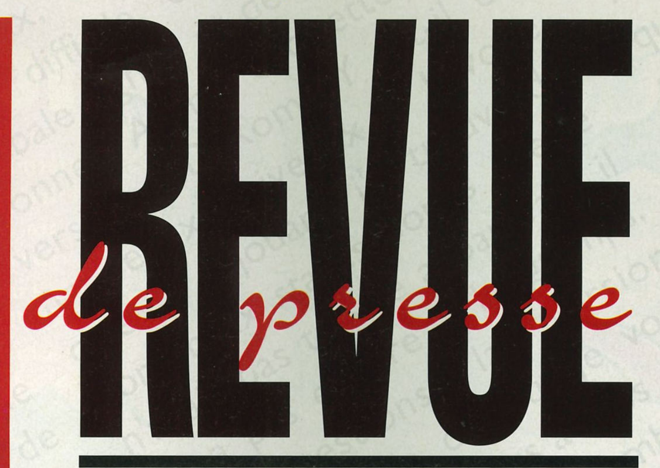
JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : (1) 41 34 85 00
Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Leveneur, Pierre Sissmann. Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann. Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef adjoint: Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique: Alain Langlois
Maquette : Linos, Djima Merah, Michel Desangles, Marc Grassiano, Corinne Bismuth, Pixel Presse Studio.
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Illustrateur : MYKAïA, KENDY TY
Publicité : Isabelle Weill
Tests : Olivier Prezeau, Grégoire Helot (GREG), Nini Nourdine (TRAZOM). Janssens Benjamin (JUDGE DREDD), Julien Minier (GEANT VERT Jr)
Trucs & astuces : Tonton Stéph'
Correspondant au JAPON : Ken Ogasawara
Correspondant UK : Derek Dela Fuente
Abonnement Téléphone : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Photogravure : PPO, SLJ, Compo Imprim, Intégraal, Champa.
Imprimé par Brodard Graphique
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine.

Commission paritaire N° 73360.
Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p19. Partner Press, rue Charles-Parente,11 1070 Bruxelles.
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD: 1 an (11 n°s): 1 490 FB
Illustrations de couverture © Walt Disney.



La semaine dernière, tout allait encore bien. C'est vrai, il y avait encore des feuilles dans les arbres, les moufles étaient perdues au fond d'un vieux tiroir plein de poussière et Joypad était au centre du monde. Soudain, samedi dernier, en pleine partie d'Alien vs Predator, la vérité m'apparut dans sa terrible nudité. Afin de ne pas être interdit de publication et de ne pas finir classé X, je vous épargne les détails. Pourtant, la chose était là : on parlait ailleurs de jeux vidéo. C'est pour cette raison que cette nouvelle rubrique voit le jour. La Revue de Presse vous informe de tout ce qui se dit, en bien ou mal, sur les jeux vidéo dans la presse dite généraliste. Afin de savoir ce qui se dit, se pense et bien souvent se murmure sur les jeux vidéo, nous inaugurons cette nouvelle rubrique. Au passage, nous vous tiendrons informÉS de ce que font nos collègues étrangers des États-Unis, en passant par l'Angleterre jusqu'à l'Italie. La Revue de Presse, c'est une façon de jeter un coup d'œil global sur tout ce qui se dit sur les jeux vidéo dans le monde entier.

T.S.R.



3DO : LA PRÉPARATION DU DÉBARQUEMENT !

*"**Un bureau londonien a été ouvert en prévision de la prochaine introduction de la console en Europe.**
En vue du prochain lancement officiel de la console 3DO en Europe, une filiale de The 3DO Company a été ouverte à Londres, sous la direction de Robert Faber (...). À cette occasion, Trip Hawkins, le PDG de 3DO, a déclaré que 'l'Europe est une étape importante dans la distribution mondiale de la technologie 3DO'. Le Royaume-Uni sera le premier servi, dès cet été, et la distribution devrait se poursuivre dans le reste de l'Europe tout au long de 1995. (...) Il y aurait actuellement 4 000 points de vente aux États-Unis (contre moins de 3 000 le mois précédent) et le parc mondial installé atteindrait 200 000 exemplaires."*

"Pro-Games", septembre 1994, n° 6.

Ça fait du bien de voir qu'il y a au moins une personne optimiste au monde. Trip Hawkins aurait peut-être dû dire que l'Europe était une étape primordiale. Il suffit de discuter avec n'importe quel éditeur de jeux pour voir qu'on ne court pas après la 3DO. Les seules consoles vraiment attendues par les développeurs restent la Saturne et la PS-X. La 3DO inaugure certainement l'ère des consoles de luxe (les consoles Sony et Sega à venir ne devraient pas être moins chères), mais les capacités de la machine sont-elles à la hauteur de nos espérances ? J'en doute. La 3DO, même après sa sortie officielle, aura certainement du mal à ne pas rester, en France et en Europe, une console marginale.

"(...) D'après une étude Sofres, 18,4 % (dont 27 % multi-équipés) des jeunes Français possèdent des consoles de jeux. Un chiffre qui ne manque pas d'intérêt, même s'il demeure éloigné de celui des deux géants de l'équipement électronique domestique, le Japon (55 % des foyers équipés) et les États-Unis (45 %)."

"Points de Vente", août 1994, n° 565.

Les résultats sont impressionnants. Sega, Nintendo et 3DO ont bien compris qu'il reste, sur l'Europe, un énorme potentiel d'achat. La lutte va être rude, mais tant mieux. Ce n'est qu'à ce prix que l'on obtiendra des produits de qualité.

"D'après Michel Bams, '(...) en 1994, les consoles 16 bits et portables constitueront encore la majeure partie du marché (...).' Objectif de Sega : vendre, au niveau international, 2,5 millions de ces consoles (MD32X) la première année. Suivra très rapidement le grand lancement de la Saturne. (...). 'Plus puissante et plus complète que la Megadrive 32, Saturne sera la base de nos développements futurs', explique Michel Bams, qui n'hésite pas à ajouter qu'elle 'constituera un véritable bien d'équipement des foyers sur lequel l'ensemble de la famille pourra intervenir'. Subsiste une véritable interrogation : l'annonce de la sortie de Saturne ne risque-t-elle pas d'engager les acheteurs potentiels de Megadrive 32 à différer leurs achats pour reporter leur acquisition sur cette nouvelle machine ?"

"Point de ventes", août 1994, n°565

Judicieuse question : pourquoi se payer une Megadrive 32 à 1 500 F alors que la Saturne arrive très prochainement ? Surtout lorsqu'on entend dire par Sega que cette machine sera "plus puissante et plus complète que le Megadrive 32". On pourrait aussi poser la question en ces termes : dois-je préférer un gadget à une vraie console du futur qui me proposera des jeux à hurler de bonheur par une nuit de pleine lune ? Vous voulez que je sois plus clair ? Devez-vous dépenser 1 500 F dans une pseudo console dont vous ne vous servirez que pendant trois mois ? Celui qui me répond "oui" est prié de relire tout le texte et de s'en imprégner jusqu'aux doigts de pied, merci.

*"**AT&T abandonne les jeux vidéo,**
AT&T n'entrera pas sur le marché des jeux vidéo aux côtés de Sega et de 3DO comme il en avait l'intention. (...) AT&T explique que sa stratégie implique plutôt une concentration sur les téléphones numériques, l'internationalisation de son offre en téléphonie et sur de nouveaux services intelligents pour les particuliers et les PME."*

"Le Quotidien des Marchés de l'Informatique", 1er septembre 1994.

C'est terminé, fini, le géant des télécommunications AT&T ne fera pas de 3DO et ne réalisera pas le Voice Data Modem dont nous vous parlions dans notre compte-rendu du salon de Las Vegas (c'est vieux, je sais !). Pour jouer par Modem tout en discutant avec son partenaire, il faudra donc attendre Atari qui devrait développer, pour 1995, un système similaire pour Jaguar. Atari étant devenu synonyme de patience (ou d'impatience, je ne sais plus trop), on est au moins sûr d'une chose : ce système est loin d'arriver sur le marché.

"Censure à tous les étages.
Aux États-Unis, la parano fait rage. Critiques, sociologues et professeurs s'élèvent violemment contre ces nouveaux jeux vidéo qui font la fortune des deux plus gros constructeurs, Sega et Nintendo, et de leurs éditeurs licenciés. (...) Quand on connaît les politiques d'attribution des licences des deux plus gros constructeurs de jeux vidéo, Sega et Nintendo, on peut sourire devant autant de polémiques. Le cahier des charges de Nintendo est connu pour être le plus serré et le plus restrictif du marché. Pas de violence gratuite, de mort d'homme apparente, et surtout pas de sang. (...) Sega, plus adulte et moins faux-cul, n'est pas aussi restrictif. Ce qui explique que neuf des dix jeux les plus incriminés existent au format Sega et que sept soient des exclusivités."

"L'Écho des Savanes", août 1994,
Laurent Duvault.

Un grand coup de chapeau à Laurent Duvault pour son excellent article qui prouve que "presse généraliste" et "jeux vidéo" ne sont pas deux concepts totalement antithétiques. Déjà paru dans un récent numéro du magazine "Max", ce papier se propose de dresser un tableau des jeux les plus critiqués d'un point de vue censure. Parmi les outsiders, on retrouve bien entendu Night Trap, Splatter House 3, Lethal Enforcer... Pour chacun d'entre eux, Laurent Duvault montre adroitement qu'il n'y a aucunement matière à censure et qu'il serait préférable d'apprendre à connaître les jeux vidéo avant de les critiquer d'une manière aussi ridicule qu'injustifiée. Il fallait le dire, c'est fait, alors une fois encore, bravo Laurent Duvault !

"Sega abandonne les Champs-Elysées pour le Passage des Princes
Après Amiens, la SDVI (Société de Développement Virtuel et Interactif) prévoit d'ouvrir, en novembre, son second centre de jeux vidéo SEGA, Passage des Princes, Paris 2e. Cet équipement de 1 500 m2 devait initialement s'implanter sur les Champs-Elysées, juste à côté de la boutique "Disney Store", mais il n'a pas obtenu les autorisations nécessaires."

"La Lettre de la Pierre", 26 août 1994

Un centre Sega sur Paris ? Un Daytona US multi-joueur, des Virtua Racing, des Virtua Fighters... Vivement le mois de novembre !

LA PRESSE INTERNATIONALE



"Electronic Gaming Monthly" (USA)
Pour son numéro de septembre, EGM ne propose pas de grandes nouveautés, hormis quelques photos microscopiques de View Point Megadrive.



"Sega Power" (England)
Un numéro d'octobre qui fait honneur au dernier épisode des aventures du Diable de Tazmanie. La rubrique la plus drôle du mag : la coif' du mois avec en photo l'actrice (très connue de tous, j'en suis sûr) : Juliette Lewis.



"Edge" (England)
L'un des meilleurs magazines, de l'avis des professionnels, et l'un de ceux qui se vendent le moins. Une couverture d'Earthworm Jim pour une note finale de 7/10. Sévère ou injuste ?



"Mean Machine SEGA" (England)
MMS propose, dans son dernier numéro (24), le cadeau le plus surprenant pour ne pas dire ridicule : un paquet de biscuits genre chips au très mauvais goût. Idéal pour récupérer une haleine tueuse (à ne pas confondre avec l'orque épaulard qui est une baleine tueuse !).

Pour la premiere fois
affrontez des hordes de



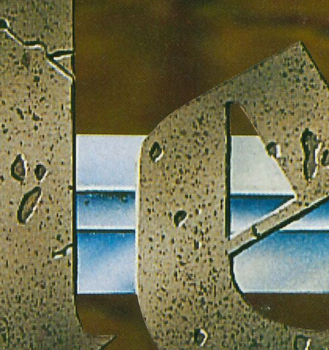
Vous en avez assez des petits sprites disséminés sur votre grand écran?

Essayez **Legend** avec ses grands sprites, un graphisme somtueux et d'étonnants effets spéciaux.



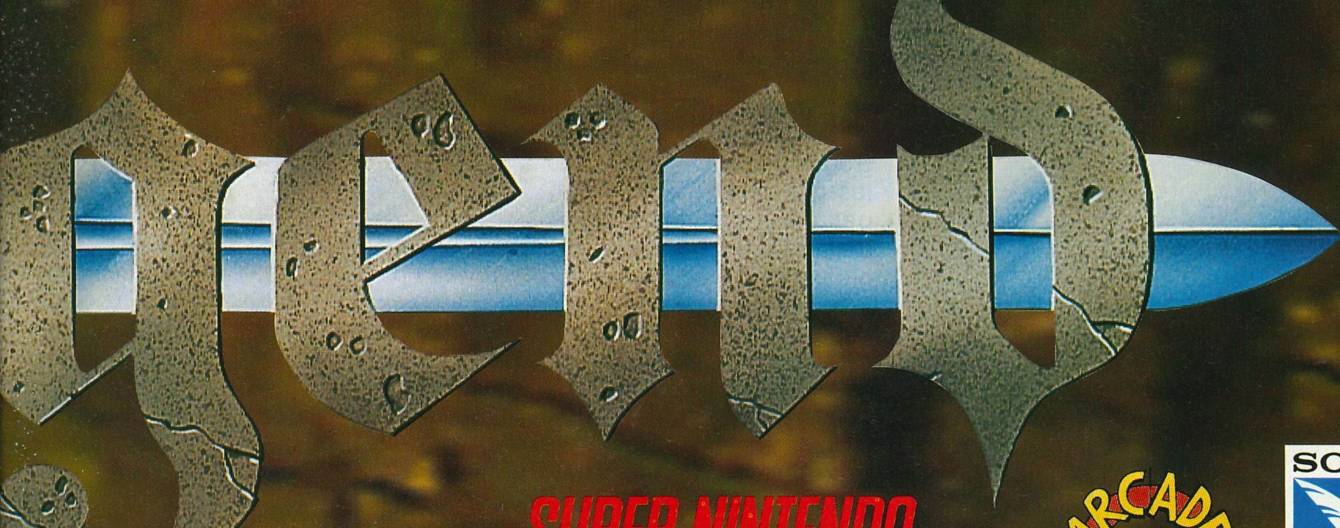
Une action palpitante au pays fantastique de Sellech où le courage et le maniement de l'épée sont indispensables à la chute des hordes sauvages, armés de massues et de hallebardes.



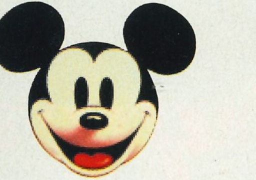


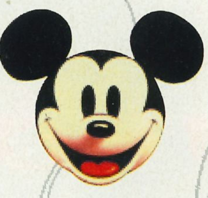
sur Super Nintendo,
guerriers moyennageux!











Mickey l'histoire d'u

Depuis notre retour de Chicago en juin dernier, il faut bien avouer qu'il nous tardait d'en savoir plus sur Mickey Mania. Annoncé de façon unanime comme étant l'un des cinq jeux incontournables de la fin de l'année, nous ne pouvions pas vous laisser plus longtemps dans l'ignorance. Alors, afin d'en voir mais aussi d'en savoir plus sur la création de ce futur "hit" en puissance, nous sommes allés interviewer la fine équipe des programmeurs de Mickey Mania. Ouvrez bien les yeux, vous allez vite comprendre que "sexagénaire" et "super héros" ne sont pas deux notions incompatibles, surtout lorsqu'on s'appelle Mickey Mouse.





Alors que des jeux comme La Petite Sirène, Aladdin, la Belle et la Bête et le Roi Lion, s'inspiraient directement de longs métrages Disney, Mickey Mania inaugure un tout nouveau genre. Cette fois-ci, pas question d'accompagner la sortie d'un film, puisque Mickey Mania est en quelque sorte une production ex nihilo. Pour être plus exact, le jeu ne se rapporte pas à un seul dessin animé, mais à six différents courts métrages de Walt Disney. Il s'agit là d'un choix de l'équipe de programmation, une équipe de chez Psygnosis (cette dernière étant depuis quelque temps déjà une filiale de Sony Imagesoft). Les six courts métrages retracent les grandes étapes de la carrière de la star internationale Mickey Mouse. Pour cette raison, et afin d'être logique, le premier niveau du jeu met en scène Mickey dans le dessin animé où il fit sa toute première apparation. C'était en 1928, et il s'agissait du fameux "Steamboat Willie" dont nous vous avons d'ores et déjà parlé dans le cadre de nos news. Le joueur commencera donc sa partie dans un univers entièrement en noir et blanc où les défauts (volontaires) de l'image donnent une parfaite impression de "vieux dessin animé". Bien sûr, au fur et à mesure de la progression de Mickey, les décors s'enrichissent, les couleurs affluent et la difficulté du jeu augmente !

Les grandes étapes de sa carrière

N'oublions pas que le sous-titre de Mickey Mania est "The Timeless Adventures of Mickey Mouse", ce que l'on pourrait traduire par "Les Aventures dans le Temps de Mickey Mouse". Par conséquent, à chaque nouveau niveau, Mickey explore un dessin animé plus récent. Après "Steamboat Willie" (présenté en décembre 1928) suivront, "The Mad Doctor" (1933), "The Band Concert" (1935), "Moose Hunters" (1937), "Lonesome Ghosts" (1937), "Fun and Fancy Free" (1947, alias Mickey et le Haricot Magique) pour finir par "The Prince and the Pauper" (en 1990). Une façon originale de découvrir les grands moments du dessin animé, surtout lorsque l'on sait que Steamboat Willie fut l'un des tous premiers dessins animés possédant une bande son.
Devant la liste des titres de dessins animés, nous avons demandé



Mania,
…e saga

à Jon Burton (le programmeur de la version Megadrive du jeu), s'il n'avait pas souhaité à un moment intégrer d'autres œuvres mettant en scène la célèbre souris de Disney :

JON : "À vrai dire, nous voulions aussi ajouter un niveau inspiré du fabuleux "Fantasia" que tout le monde considère comme le plus original et le plus achevé de tous les longs métrages Walt Disney. Mais cela n'a hélas pas été possible."

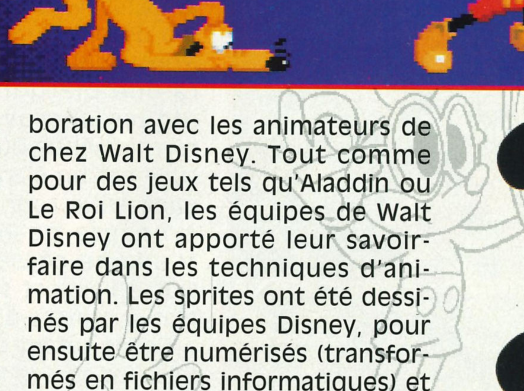
JOYPAD : "Et rien d'autre ? Pourquoi pas un "Crazy over Daisy" (1950) ou bien un "Mickey's Kangeroo" de 1935 ?"

JON : "Nous avons choisi tous les titres, et ils nous satisfaisaient ainsi. Dommage pour "Fantasia", c'est tout. Et puis, on pourra ajouter d'autres titres dans une future suite."

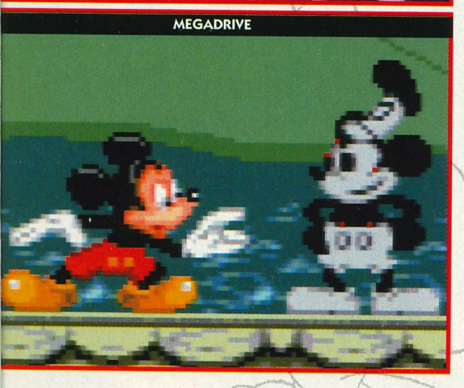
JOYPAD : "Vous songez donc déjà à un Mickey Mania 2 ?"

JON : "Disons que nous l'envisageons, et que nous ne sommes pas les seuls à le faire. Walt Disney semble assez partant. Après tout, il y a encore de très nombreux dessins animés à adapter."


MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE

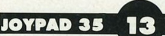
Mickey Mania 2 pour noël 95 ?

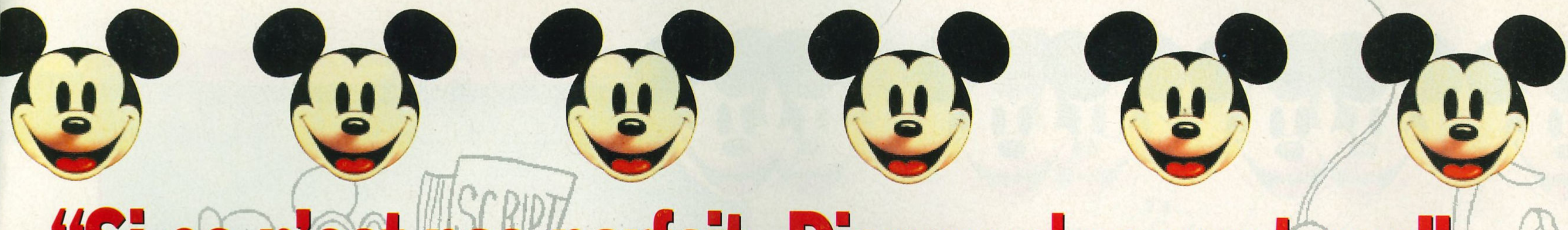
Vous ne rêvez pas ! Pour le Noël 95, un Mickey Mania 2 pourrait voir le jour. Et pourquoi pas sur Saturn ? Après tout, l'équipe des développeurs aurait parfaitement le temps de réitérer son exploit. Mickey Mania a été en effet réalisé en neuf mois par un groupe de dix personnes. En même pas un an, ils ont réalisé l'un des meilleurs titres de l'année. On peut saluer l'exploit.

Bien sûr, l'équipe des développeurs a travaillé en étroite collaboration avec les animateurs de chez Walt Disney. Tout comme pour des jeux tels qu'Aladdin ou Le Roi Lion, les équipes de Walt Disney ont apporté leur savoir-faire dans les techniques d'animation. Les sprites ont été dessinés par les équipes Disney, pour ensuite être numérisés (transformés en fichiers informatiques) et animés directement sur ordinateur. On comprend pourquoi le personnage de Mickey bénéficie d'une animation aussi fluide, qui n'a rien à envier à celle









"Si ce n'est pas parfait, Disney n'en veut pas".

S.Riding

d'un Aladdin (Megadrive). Au total, près de 1 500 dessins ont été utilisés pour tous les sprites du jeu. Une somme considérable de travail réalisée pourtant en un temps record.Il faut aussi dire que cette équipe n'en était pas à son coup d'essai. On leur doit aussi des jeux comme Galahad (Megadrive), Puggsy (Megadrive, Super Nintendo) ou Dracula (Super Nintendo). Pour le dernier, ce n'est certes pas une référence, mais l'équipe admet elle-même que cette version du jeu n'était franchement pas un chef-d'œuvre. Pour revenir au jeu en lui-même, Mickey Mania se compose donc de sept niveaux différents qui se terminent chacun par un boss.





SUPER NINTENDO

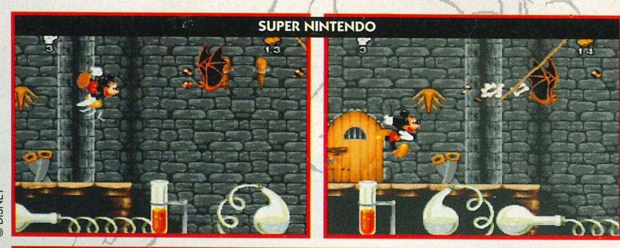


Réflexes et réflexion

Rien d'original jusque-là me direz-vous, surtout lorsqu'il s'agit d'un jeu de plates-formes. Mais attention, chaque niveau vous proposera une pléthore d'effets techniques incroyables. Entre le niveau bonus où Mickey est poursuivi par un élan ou bien cette gigantesque tour à la rotation surprenante de réalisme, Mickey Mania ne cesse de surprendre. Outre l'aspect technique, Mickey Mania mettra à contribution vos réflexes autant que votre cerveau. En effet, dès le niveau du Savant Fou (Mad Doctor), il faut commencer à réfléchir afin de trouver la façon de traverser le niveau. On retrouve sans doute là la griffe des concepteurs de Puggsy. Vous le voyez, Mickey Mania s'annonce de toute évidence comme un jeu aussi complet que complexe qui devrait rivaliser avec les meilleurs titres de fin d'année, sans aucun problème. Vous avez là l'un des cinq meilleurs jeux des fêtes de fin d'année. Je vous laisse deviner quels sont les quatre autres titres.

T.S.R.

(Toutes les illustrations sont copyright Disney)



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

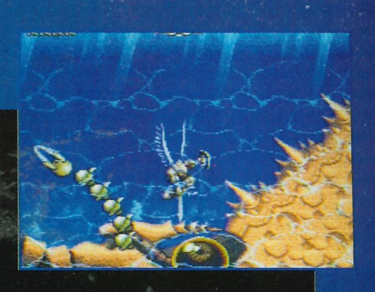


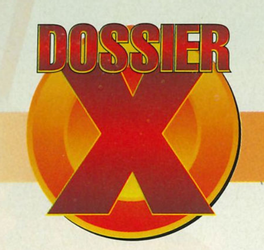
SUPER NINTENDO

L'équipe Psygnosis (de g. à d.) : Jon Burton, Andrew Ingman, Chris Stanforth, Steve Riding et Matt Furniss le musicien.









La censure

Vous n'êtes pas sans savoir, chers lecteurs, que le jeu vidéo est un monde en pleine expansion. Bien entendu, qui dit "pleine expansion" dit forcément un jour ou l'autre "visé par la loi". Visé par la loi ? En quoi cela consiste-t-il ? Pour avoir l'impression de jouer un rôle quelconque dans un phénomène nouveau qu'ils ne maîtrisent ni ne comprennent, des associations de citoyens, voire des gouvernements, se mêlent de la marche à suivre pour commercialiser ou même fabriquer un jeu vidéo. C'est pourquoi, pour satisfaire ces associations qui ont un réel pouvoir – aux États-Unis surtout – les éditeurs et les concepteurs de jeux se creusent les méninges pour plaire aux enfants et ne pas déplaire aux parents. C'est à ce titre que Nintendo possède une charte où sont consignés les interdits, les tabous du jeu vidéo. Mortal Kombat, premier du nom pour Super Nintendo, illustre parfaitement le propos : pas une seule goutte de sang. On ne badine pas avec la sensibilité des joueurs et surtout celle des parents. On ne voudrait surtout pas que ceux-ci s'inquiètent pour leurs chères têtes blondes et qu'ils s'empressent d'interdire l'usage du jeu vidéo sous le toit familial. Ça serait là un bien mauvais calcul de la part des géants de l'industrie du jeu vidéo – Nintendo et Sega pour ne pas les nommer–.

Souvenez-vous...

...de "Final Fight" Sur Super Famicom, il y a maintenant quatre ans de cela. À l'époque, lorsqu'il est arrivé aux États-Unis, ce jeu avait tout pour déplaire à la charte Nintendo, qui énonce entre autres choses que des différences marquées entre les sexes ne doivent pas apparaître, ainsi que des accoutrements avilissants pour l'image de la femme. Voilà pourquoi, dans les versions américaine et française de Final Fight, on ne retrouve pas les "Roxy", ces méchantes filles en short avec un béret, un body moulant et un petit fouet (alors que ce genre de femmes apparaît dans un jeu comme Street of Rage 3 de Sega pour Megadrive). Plus ridicule encore : dans Final Fantasy 4, nommé Final Fantasy 2 en américain, on retrouve aussi une censure à ce niveau-là. Dans un village, Cecil le héros tombe à un moment sur une danseuse qui finit son spectacle par un "Waouu" et balance sa robe en l'air. Eh bien, dans la version américaine du jeu, la petite danseuse dit toujours son "Waouu" mais lève son bras pour ne rien jeter. On commence alors à se demander si Sega est plus libre d'agir à sa guise que Nintendo. Et bien, il ne semble pas, puisque dans Street of Rage 3, un personnage ennemi plutôt "efféminé" et vêtu de cuir (dans le ton des célèbres Village People) s'est vu tout simplement supprimer de la version américaine du jeu. Étonnant, non ? Et pourtant la liste est longue, bien longue...

Un principe de base

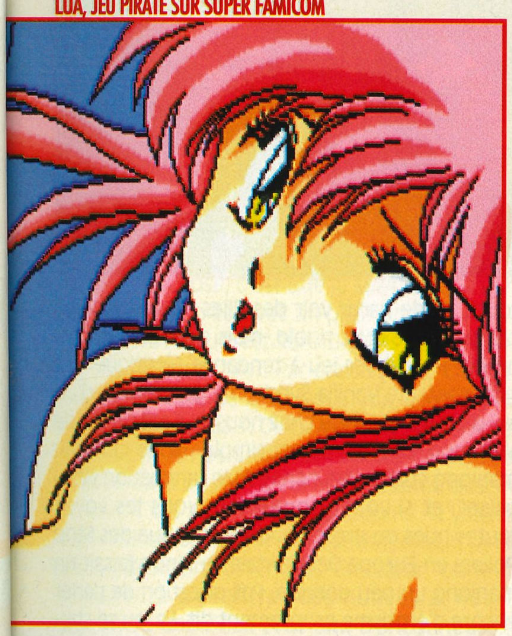
La censure s'organise très facilement autour de ce que l'on pourrait appeler un "code d'honneur", ou encore une charte. Eh bien oui, c'est complètement différent entre les micros et les consoles, puisque pour un micro, n'importe qui peut faire un jeu, sans qu'Atari, Amiga ou Amstrad ne regarde ce qui se déroule sur sa machine... Il n'y a pas de "licences" sur un micro-ordinateur, alors que sur



DOOM 2 SUR PC

e et les jeux vidéo

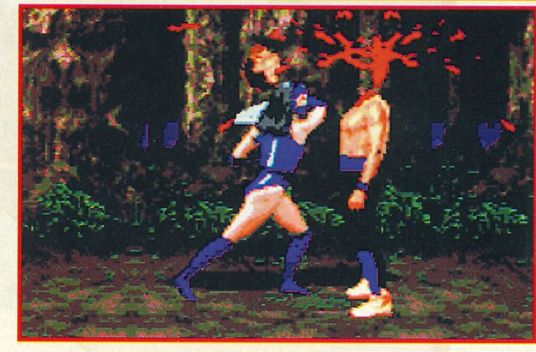
LUA, JEU PIRATE SUR SUPER FAMICOM



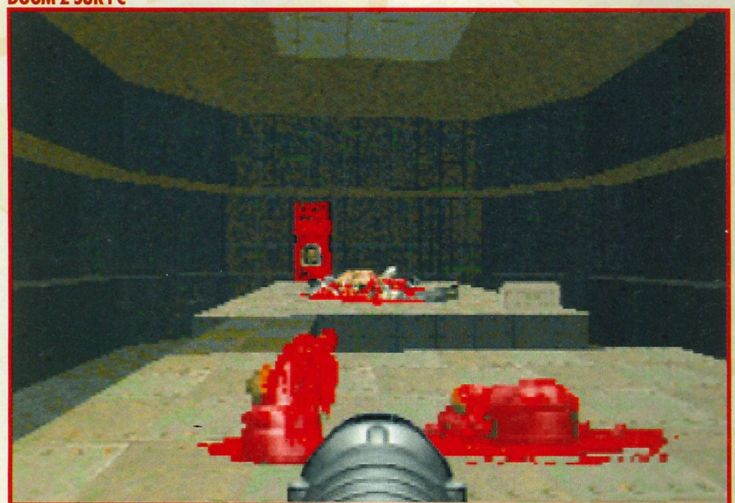
console, c'est au bon vouloir de Nintendo que l'on fait des jeux sur ses consoles. Sega est moins regardant, mais il jette tout de même un œil au passage, et ne donne pas son approbation à n'importe qui non plus. Le problème vient du fait qu'en définitive, développer sur console ne peut se faire sans l'approbation du constructeur de la console sur laquelle on développe. C'est peut-être pour cette raison que de nombreux éditeurs ont été attirés par la console 3DO, plus "libre". Pour cette dernière, on ne peut pas dire que The 3DO Company veille au grain, même si on ne peut cependant faire ce que l'on veut. Cependant, il existe sur 3DO des CD qui ne sont pas près de voir le jour chez Sega ou Nintendo. Pour exemple les récents Super Models Go Wild ou Blonde Justice qui ressemblent à s'y méprendre à des jeux de charme. Le schéma est identique pour la console Nec PC Engine qui, elle aussi, se voit accueillir à bras ouverts les éditeurs de jeux qui ne sont pas tenus non plus de faire des jeux qui "conviennent" à Nec Home Electronics. J'espère pour vous que le problème est cerné, car nous allons passer de l'autre côté du miroir, hein Alice ? Avec un peu d'imagination, je ne suis plus Greg, testeur de jeu moyen, mais monsieur G. Reg, un type plein de fric qui pense que cela serait très bien de faire des jeux, parce que ça plaît aux jeunes. Je vais donc réunir une équipe de graphistes, de programmeurs, de musiciens etc. Ensuite, je vais d'abord faire un story-board de mon jeu, avec tous ses détails, ainsi que son esprit général, et bien évidemment, une ébauche de scénario. Le jeu sera un jeu de plates-formes style Mr Nutz. Mon titre, ce sera Farmer's Quest, un jeu où l'on dirige deux petites fermières du nom de Lydie et Sophie qui devront aller dans toute la ferme et les pâtures voisines pour récolter du blé. Jusqu'ici, tout va bien ! Mais pourtant, au final, mon jeu va être censuré, voire refusé. Pourquoi ? Tout simplement parce que mes héroïnes, en bonnes campagnardes, vont passer lors d'un stage dans le village du coin, devant une église. Paf, premier interdit (chez Nintendo tout du moins) ! Les symboles religieux. Le seul truc auquel on ait droit, se sont les religions qui n'ont plus cours (grecques, romaines, celtes, etc). Bien évidemment, nos deux petites fermières vont ensuite devoir questionner les habitants du village pour savoir où sont cachés les épis de blé. Et là, hop, second interdit, car dans le village il y aura un petit vieux qui fume la pipe. Tout ce qui peut être fumé ne doit pas non plus apparaître dans un jeu, car cela pourrait inciter le jeune joueur à être "comme son héros". Dépitées, nos petites fermières vont aller voir leur oncle Gustave. Arrivé chez l'oncle, troisième censure : l'oncle Gustave, un 100 % paysan profond, parle dans un argot d'une vulgarité incroyable où se succèdent expressions paillardes et références religieuses bafouées ("nom de Dieu", "bor"..., sont quelques-unes de ses expressions favorites), ce qui est totalement interdit dans un jeu vidéo. Pire encore : Gustave va leur proposer un "coup de gnôle", alors que toutes les substances alcooliques ou à connotation "junkie" sont au même titre que le tabac, complètement interdites. Fin du premier stage, on en est déjà à quatre interdictions. Celles-là, vous admettrez qu'elles sont pour la plupart assez justifiées. C'est vrai, on ne peut pas impunément introduire des connotations religieuses ou bien des scènes qui pourraient faire de la publicité à des produits nocifs pour ne pas dire malsains. C'est un peu le même problème que pour le Doom 2 sur PC qui présente des croix gammées ou bien encore des enfants pendus dans ses niveaux secrets (je vous renvoie au dernier numéro de nos amis de Joystick pour plus de détails)... On reste sceptique. Wolfenstein 3D sur Jaguar affichait aussi les mêmes croix gammées. Même s'il s'agit de détruire un hypothétique Reich, n'est-ce pas maladroit ? Je vous laisse seul juge. Pas de croix gammées, mais aussi pas de symboles politiques qui pourraient laisser penser que l'éditeur est de parti pris. De même, pas de scènes de torture, pas de représentation sataniques, pas de présentation d'alcool ou bien de cigarettes.

MORTAL KOMBAT II SUR MEGADRIVE

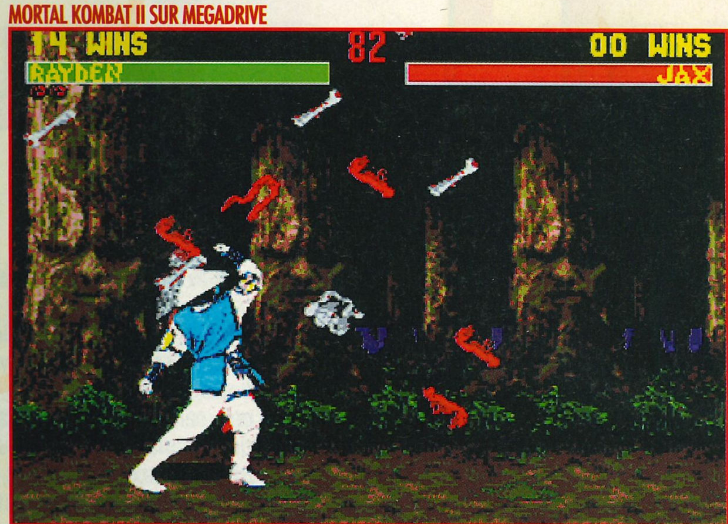




DOOM 2 SUR PC



MORTAL KOMBAT II SUR MEGADRIVE



Ça risquerait d'influencer le joueur, et il pourrait y avoir de graves (hum !) répercutions sur le comportement de notre belle jeunesse. Ben tiens.

Nec : une bouffée d'air frais

Même si Sega est un petit peu plus tolérant que Nintendo, il n'en demeure pas moins que les connotations érotiques prononcées sont exclues des jeux. Des jeux d'aventures aux graphismes "osés" ou au contenu violent sont toujours aussi peu tolérés (on a d'ailleurs très peur de la censure du fameux Snatcher sur Mega-CD), ou alors des jeux tout simplement ayant une connotation religieuse très prononcée, comme Angelus 2 ou Dracula X. Eh bien, tout cela se retrouve sur la console Nec ! Pourquoi, comment ? Et bien, euh...c'est plutôt compliqué. Lisez très attentivement : Au Japon, les interdits sont moins forts qu'aux États-unis, et il n'est pas rare de voir des scènes de violence un petit peu coquines sur consoles. Enfin, consoles... disons que Nintendo est toujours récalcitrant, mais Sega Japon n'est pas du tout frileux. Chez Nintendo, nous avons toutefois des jeux où l'on tape sur des filles en tenue légère (Final Fight), des jeux où l'on voit des signes religieux (Castlevania 4, Ghouls'n'ghosts), ce qui n'est déjà pas si mal, sans compter des jeux au titre assez libre et que l'on ne verra jamais chez nous (je pense au jeu intitulé "Evil Bible" sur Gameboy). Sur Megadrive, pas grand-chose de neuf, les seuls jeux arrêtés aux frontières sont des jeux très japonais, genre Osamatsukun, qui faisait référence à trop de gags typiquement japonais, tout comme le génial Talulutokun, jeu tout mignon mais dont le héros se balade souvent avec une petite m... rose au bout d'un bâton. Je ne parle même pas des "Silky Lip" ou "Cosmic Fantasy Stories" où des scènes animées montrent des filles nues sous la douche. Cela n'a rien de sexuel, mais la simple vision d'un semblant de sein est inconcevable pour un public américain. Ce n'est pas parce que l'on a les États les plus libéraux du monde (Californie) et la jeunesse la plus étrange, que l'on peut se permettre de mettre des filles légèrement dévêtues ou bien nues dans les jeux vidéo. Du côté de chez Nec, il en va tout autrement. Après une enquête assez poussée sur les utilisateurs de consoles, il s'est avéré que le parc de joueurs de la PC Engine était beaucoup plus mûr que celui de la Famicom ou de la Super Famicom. Une fois que la Nec et son CD-Rom sont arrivés, les tabous n'avaient plus qu'à bien se tenir. Le public Nec était plutôt adulte : tout ou presque, était alors permis. Les jeux érotiques jusque-là consignés sur micros au Japon débarquèrent dans la logithèque de la console la moins frigide du Japon. Le premier de tous fut "Zero-Four Champ", un jeu d'aventures avec des courses automobiles qui proposait (avec une astuce) la possibilité de changer la trajectoire de la voiture sur le plan de route, et de partir voir des filles nues en pleine campagne. C'était rigolo, mais sans plus. Néanmoins, le premier jeu à tendance "érotique" fut sans conteste Vanilla Syndrome, adaptation d'un jeu d'arcade inconnu chez nous, qui est un jeu de Mah-jong. Le principe est simple : vous jouez au mahjong contre des nanas style "animation japonaise", et si vous gagnez, ben vous les voyez toutes nues ou presque. Après la vague des Strip Pokers en Europe Occidentale, le Japon faisait un mahjong un peu débridé. Pas question de parler encore d'érotisme proprement dit. Le jeu se classait dans la catégorie "jeux de charme", sans plus. Arriva alors Dragon Knight 2, un jeu de rôles où les jeunes filles libérées ne manquaient par de remercier de façon très "charnelle" leur sauveur. Arrivèrent ensuite d'autres jeux de mahjong où les perdantes se déshabillent, et d'autres jeux d'aventures où la drague avait une bonne place, jusqu'au 3e volet de Dragon Knight où les scènes les plus "hot" sont accompagnées de digit vocales des jeunes filles passant à l'acte. Hum... mais ça n'ira jamais plus loin, car même sur Nec, il y a des limites, et seule la fameuse firme "Elf" déve-



JEU PIRATE SUR SUPER FAMICOM



RANMA 1/2 SUR CONSOLE NEC PC ENGINE

...ères de Sega et Nintendo.

loppe quantité de jeux véritablement érotiques où les jeunes filles nues sont légion sur micros... japonais. Dommage pour l'amateur ! Un petit échantillon reste tout de même disponible pour les possesseurs de PC, puisque Cobra Mission est sorti depuis quelques mois et propose au joueur de l'action avec des jeunes filles en tenue bien légère, lorsque ladite tenue n'est pas simplement inexistante. Quant au futur, ben sachez que les trois-quarts des éditeurs japonais de jeux dits "X" sur micros viennent de signer avec Nec pour développer les mêmes, mais en plus jolis... des dessins animés de charme interactifs, en fait.

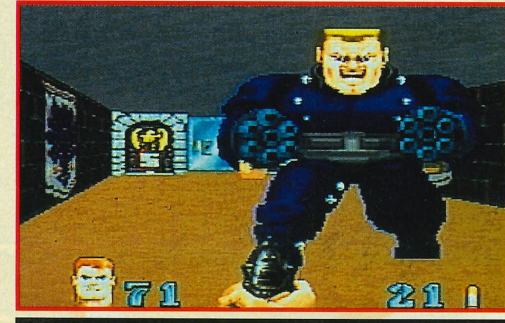
La conclusion

Sachez une chose, c'est que le sexe, dans les jeux vidéo sur consoles, avec un public dit "jeune", ne sera jamais ce qu'il est sur PC (films hard interactifs avec actrices pro). Par conséquent, c'est forcément du côté de la violence que les jeux vidéo vont encore évoluer. On ne peut pas décemment inclure des notes sexistes, racistes ou anti-religieuses dans un jeu. C'est aussi stupide que peu sérieux. C'est pour dire ! Néanmoins, la violence a ses limites, et nous n'irons certainement jamais jusqu'à avoir un "psychopat simulator" où le but du jeu sera d'éventrer des nouveaux-nés, de poursuivre des vieux avec une tronçonneuse. Le Running Man interactif, ce n'est pas pour tout de suite et probablement pour jamais. Il ne reste que les circuits pirates glauques et malsains qui pourront toujours produire des jeux érotiques (comme ils le font d'ores et déjà) pour Super Nintendo ou bien Megadrive. Je ne sais pas si vous voyez où je veux en venir, mais sachez que dès à présent, en Angleterre, les jeux ont désormais une côte d'âge pour savoir qui peut acheter quoi, comme les cassettes vidéo. Cela arrange bien les adultes joueurs, qui, eux, en ont assez de subir une censure qui les lèse. Alors qu'ils sont tout à fait responsables, car majeurs, et qu'ils aimeraient avoir des jeux plus "adultes". Les mièvreries, ça va un temps. La polémique serait-elle la même pour les jeux vidéo dits "violents" que pour le problème des films d'horreur ? Les gens qui regardent des films d'horreur, vous le savez, sont très souvent pris pour des fous et des tueurs en puissance par les personnes qui ne les comprennent pas. Ça arrive ! Ben les jeux, c'est pareil. Il y a plein de gens qui voudraient les interdire, car c'est mal, caca beurk, et y en a plein (dont vous faites partie) qui aiment les jeux vidéo et qui n'arrivent même pas à envisager un monde sans jeux vidéo. Et entre les deux ? Entre les deux, il y a le grand public, qui ne connaît rien aux jeux et qui forcément croit la plupart des choses qu'on lui dit à propos de ces derniers. Il ne faut donc pas laisser les gens qui aiment le sensationnel dire n'importe quoi sur les jeux vidéo (épilepsie contagieuse, dépréciation des vraies valeurs, etc.) et ne pas non plus se laisser définir comme des fous avides de leurs jeux... La presse à scandale aime faire passer les joueurs pour des drogués et se fait plus moralisatrice qu'elle ne l'est vraiment. Certaines chaînes de télévision (dont le numéro est compris entre 0 et 1) ne manquent pas de se délecter de ce genre d'infos ou plutôt de ragots. C'est ainsi que l'on tire profit d'univers encore méconnus. Le principe est simple. Vos enfants jouent, vous ne savez pas quoi en penser, alors la TV est là, elle pense pour vous. On vous passe deux ou trois infos aussi fausses que sensationnelles, et le tour est joué ! On vient de faire naître un phénomène de société. Il y a polémique, on en reparle, on en fait des films, des cassettes vidéo... Le Jackpot est créé ! La télévision donne le ton, et nombre d'adultes étrangers à la génération des jeux vidéo prennent pour argent comptant toute cette masse de mensonges et de demi-vérités. C'est cela aussi, la censure : une volonté de contrôler une chose méconnue, ce qui entraîne la crainte du grand public. C'est connu, ce qu'on ne comprend pas, on le fuit, on le redoute. Une loi devrait arriver d'ici fin 95 visant à réglementer les classes d'âges aptes à acheter tel ou tel jeu, un peu comme pour les cassettes vidéo. C'est peut-être encore le meilleur moyen d'avoir des jeux plus intéressants pour les adultes. Personnellement, je préfère une interdiction aux moins de 13 ans plutôt qu'une censure. J'aime l'intégralité, pas vous ? Et puis, très franchement, vous auriez préféré un Mortal Kombat 2 sans le sang, ou interdit au moins de 13 ans ?

Greg et TSR

Merci a Arnaud ainsi qu'à PC Engine Power Fan pour leur aide.

WOLFENSTEIN 3D SUR JAGUAR



Petite liste préférentielle de jeux sur Nec contenant des jeunes filles dénudées: Top o Nerae Gunbuster, Fiend Hunter, Princess Minerva, Fray Xak densetsu, Super Real Mahjong P IV, Graduation, Dragon Knight 2 et 3.
Les photos de jeux Nec sont tirées de Cosmic Fantasy 3
Les autres photos sont des jeux pirates circulant complètement illégalement sur consoles Nintendo et Sega. Posséder de tels jeux vous expose aux foudres des grands Japonais, et de l'APP. A bon entendeur...

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
890 F

SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette + STREET FIGHTER II
990 F

ACTRAISER 2**	449,00
ADAMS FAMILY VALUE	539,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00
BRAIN LORD	539,00
BREATH OF FIRE	539,00
BUBSY	299,00
BUBSY 2	495,00
CHOPLIFTER 3	449,00
CLAYMATE	495,00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	590,00
DEMON'S CREST	539,00
DOUBLE DRAGON 5	539,00
DRACULA	249,00
DR FRANKEN	249,00
FATAL FURY 2	449,00
FINAL FANTASY 2	495,00
FINAL FANTASY 3	590,00
INSPECTOR GADGET	399,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	299,00
JOHN MADDEN 94	395,00
KING OF DRAGON	495,00
LEGEND	449,00
LEMMINGS 2	549,00
LETHEL ENFORCER + GUN	495,00
LIBERTY OF DEATH	495,00
LUFIA	495,00
MEGAMAN SOCCER	**299,00**
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	299,00
MIGHT AND MAGIC 3	TEL
NOBUNAGA AMBITION	399,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
PIRATES OF DARK WATER	299,00
POWER RANGERS	549,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	399,00
SECRET OF MANA*	549,00
SHAQ FU	590,00
SIDE POCKET	495,00
SIM ANT	395,00
SIM EARTH	395,00
SOUL BLAZER : ILLUSION OF GAIA	549,00
SPARKSTER	449,00
STAR STREK NEXT GENERATION	399,00
STREET COMBAT	199,00
STUNT RACE FX	449,00
SUPER BOMBERMAN 2	495,00
SUPER METROID	449,00
SUPER STREET FIGHTER	**499,00**
TALES OF SPIKE MC FANG	495,00
TETRIS 2	449,00
TURN N BURN	539,00
ULTIMA FALSE PROPHET	399,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549,00
UTOPIA	299,00
WIZARDRY 5	249,00
WORLD HEROES II	495,00

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F

GENIAL !!!

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

SUPER TURICAN	199,00
TERMINATOR	149,00
COOL WORLD	199,00
POWER MOVES (POWER ATHLETE)	149,00
FATAL FURY	249,00
GHOULS AND GHOSTS	149,00
SUPER STREET FIGHTER	499,00
AMERICAN GLADIATOR	149,00
NHL 94	249,00
RUN SABER	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	99,00
LETHAL WEAPON 3	149,00
NBA SHOWDOWN	349,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
OUTLANDER	149,00
AMAZING TENNIS	149,00
GRADIUS III	149,00
STREET FIGHTER 2	149,00
WOLFCHILD	149,00
TOYS	149,00
ART OF FIGHTING	199,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 390 F	
IMPERIUM	149,00
OUT OF THIS WORLD	199,00
RAMNA 1/2 1	299,00
BLUES BROTHER	149,00
BRASS NUMBER	149,00
DEAD DANCE	149,00
SPACE ACE	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	299,00
FLYING HERO	149,00
HUMAN GP	199,00
ROYAL CONQUEST	149,00
DRAGON BALL Z 3 : ACTION GAME 2 :	399 F
STAR WARS	199,00
RUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	**199,00**
SUPER PINBALL	299,00
RUHING BEAT SHURA	**199,00**
LOONEY TOON	199,00
SUPER GAME BOY	TEL
SUPER VOLLEY BALL TWIN	199,00
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
MARIO ET WARIO	199,00
POWER ATHLETE	199,00
RAMNA 1/2 4	349,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + Prise péritel	**1390 F**
SUPER FAMICOM + 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F)	**1790 F**
ART OF FIGHTING*	299,00
ASTRO GOGO	299,00
BASTARD	399,00
COTTON 100%	**490,00**
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	**399,00**
DRAGON QUEST 1/2	490,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	**690,00**
EYE OF THE BEHOLDER	299,00
FATAL FURY SPECIAL	490,00
F1 CIRCUS 2	390,00
FAMILY TENNIS	299,00
FINAL FANTASY 6	690,00
FIRE EMBLEM	490,00
GOEMON FIGHT 2	490,00
HOKUTO NO KEN 7	390,00
HUMAN GP 2	590,00
KIKI KAI KAI 2	590,00
MACROSS	490,00
MADARA 2	399,00
RAMANCING SAGA 2	590,00
RAMNA 1/2 2	299,00
RAMNA 1/2 3	490,00
RAMNA 1/2 4	**349,00**
R TOPE 3*	399,00
SAILOR MOON R	490,00
SAMOURAI SPIRIT	690,00
SOCCER KID	299,00
SONIC BLASTMAN 2	490,00
SUPER BOMBERMAN 94	**490,00**
SUPER PUYO PUYO	549,00
TWIN BEE 2	399,00
WORLD HEROE	299,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDEOU SUR 3615 ESPACE 3

DUO R	1990 F
QUELQUES EXEMPLES :	
BALLISTICK	49,00
BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES	399,00
BURAI 2	149,00
CIBER CITY ODEON	69,00
DARIUS PLUS	69,00
DRACULA X	399,00
DRAGON BALL Z	549,00
EMERAL DRAGON	399,00
FAR EAST EDEN	249,00
FINAL SOLDIER	99,00
FORMATION SOCCER J.LEAGUE	279,00
GOMOLA SPEED	69,00
LDIS	69,00
LEGEND OF XANADU	399,00
MARTIAL CHAMPION	249,00
NEW ADVENTURE ISLAND	99,00
PARASOL STAR 2	99,00
PC KID ROCKABILITY	199,00
RABIO LEPUS	69,00
ROAD SPIRIT	69,00
SALAMNADER	69,00
STAR PARODIER	149,00
STREET FIGHTER 2	**199,00**
TATSUJIN	99,00
TOY SHOP BOYS	69,00
TRICKY	69,00
WINDS OF THUNDER	199,00
YS BOOK 1&2 (USA)	299,00
ARCADE CARD DUO + FATAL FURY 2	990,00
ARCADE CARD PRO	990,00
ART OF FIGHTING	299,00
FATAL FURY 2	299,00
FATAL FURY SPECIAL	TEL
MANETTE AVENUE 6	**199,00**
KING TURBO STICK	**129,00**

SUPER NINTENDO

ALADDIN	399,00
BUGS BUNNY	549,00
CHAO ENGINE	479,00
CLAY FIGHTER	489,00
COOL SPOT	249,00
DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN	549,00
EQUINOX	**399,00**
FATAL FURY 2	489,00
F1 POLE POSITION	439,00
FIFA SOCCER	449,00
HYPER VOLLEY BALL	479,00
KICK OFF 3	TEL
LAMBORGHINI CHALLENGE	399,00
LE COBAYE	299,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00
MARIO COLLECTION	389,00
MAXIMUM CARNAGE	549,00
MEGAMAN X	449,00
MICKEY MANIA	TEL
MORTAL KOMBAT 2	**549,00**
MYSTIC QUEST	**389,00**
NBA JAM	**489,00**
NHL 94	399,00
PSG SOCCER	349,00
ROCK AND ROLL RACING	449,00
SAILOR MOON	549,00
SIM CITY	389,00
SKYBLAZER	399,00
SMASH TENNIS	449,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	399,00
STROUMPFS	449,00
SUPER EMPIRE STIKE BACK	549,00
SUPER METROID	449,00
TOP GEAR 2	499,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	**399,00**
WOLFENSTEIN 3D	299,00
WORLD CUP USA 94	399,00
ZELDA 3	389,00

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	**199,00**
STAR WING	**99,00**
FLASH BACK	**199,00**
ASTERIX	199,00
BATTLE SHIP	199,00
CANTONA FOOTBALL	399,00
JURASSIC PARK	299,00
L'ARME FATALE	199,00
LEMMINGS	199,00
MR NUTZ	299,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00
PARODIUS	199,00
PIERRE LE CHEF	199,00
PILOT WINGS	199,00
POPULOUS	169,00
SPIDERMAN X MAN	199,00
SUPER ALESTE	199,00
SUPER KICK OFF	199,00
SUPER PANG	199,00
SUPER PROBOTECTOR	199,00
SUPER R TYPE	199,00
SUPER SWIV	199,00
TINY TOON	199,00
T2 : ARCADE GAME	199,00
T2 : JUDGEMENT DAY	199,00
WING COMMANDER 2	199,00
WORLD LEAGUE BASKET	199,00
WORLD CLASS RUGBY	199,00

ACCESSOIRES

☞ **2 MANETTES SANS FIL PRO6**	**299 F**
☞ **SUPER ADVANTAGE ASCII**	**249F**
☞ **SUPER GAME MAGE**	**379F**
☞ **ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR**	**299F**
☞ **MANETTE ASCII**	**99F**

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 2190 F

ALIEN VS PREDATOR	549,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	549,00
CHECKERED FLAG II	549,00
CLUB DRIVE	499,00
CRESCENT GALAXY	449,00
DOOM	549,00
DOUBLE DRAGON	499,00
KASUMI NINJA	499,00
KICK OFF 3	TEL
DINO DUNES	449,00
RAIDEN	449,00
SPACE WARS	499,00
TEMPEST 2000	499,00
WOLFENSTEIN 3D	499,00
MANETTE	299,00

GAME BOY

SUPER GAME BOY	**449 F**
DONKEY KONG	249,00
KIRBY'S DREAM LAND	129,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229,00
MEGAMAN 5	249,00
MORTAL KOMBAT	199,00
MORTAL KOMBAT 2	279,00
STROUMPFS	249,00
SUPER MARIOLAND III	249,00
TINY TOON WACKY SPORTS	249,00
ZELDA	249,00

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ NINJA COMBAT	1890 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	2490 F
.NEO GEO CD	TEL
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	49 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB	200 F

Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

AGRESSOR OF DARK KOMBAT	1390,00
ALFA MISSION II	590,00
ART OF FIGHTING	790,00
ART OF FIGHTING 2	1290,00
BASEBALL STAR 2	790,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**1090,00**
FATAL FURY II	790,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	1290,00
MAGICIAN LORD	490,00
MUTATION NATION	790,00
NINJA COMBAT	490,00
ROBO ARMY	790,00
SAMOURAI SHOW DOWN	1390,00
SPINMASTER	1290,00
SUPER SIDE KICK 2	**1190,00**
TOP HUNTER	1290,00
TRASH RALLYE	690,00
3 COUNT BOUNT	790,00
VIEW POINT	**1290,00**
WIND JAMMERS	1290,00
WORLD HEROE II	849,00
WORLD HEROES JET	1290,00

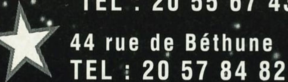
VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 64 rue Caumartin 75009 PARIS -M°H-Caumartin TEL : 42 81 46 22

2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS -M° Ledru-Rollin TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82



BORDEAUX 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71



3 DO

3DO PAL + 1 JEU version USA 60 Hz - Pleinécran fonctionne avec tous les jeux 3490 FF

SEWER SHARK	375,00	STAR CONTROL II	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	375,00	ORION OFF ROAD	375,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	375,00	ROAD RASH	375,00
TWISTED	375,00	SHOCK WAVE	375,00
THEATER WARS (JAP)	375,00	CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/place
ULTRAMAN (JAP)	490,00		
TOP MODEL GO WILD	279,00	CARTOON : TOON TIME	159,00
MAD DOG MC CREE 2	375,00	SAMPLER 9 DEMO 15 mn	79,00
DRAGON'S LAIR	375,00	TAKERU (JAP)	490,00
OUT OF THIS WORLD	375,00	BURNING SOLDIER	375,00
TOTAL ECLIPSE	**299,00**	POWER KINGDOM (JAP)	490,00
NIGHT TRAP	375,00	GRIDDERS	375,00
MEGA RACE	375,00	BLOND JUSTICE	279,00
LEMMINGS	375,00	ALONE IN THE DARK	375,00
PISTOLET	349,00	WAY OF THE WARRIOR	375,00
JOHN MADDEN FOOTBALL	**299,00**	SLAYER (RPG)	375,00
MICROCOSM	375,00	SHERLOCK HOLMES	375,00
WING COMMANDER	375,00	OFF ROAD INTERCEPTOR	375,00
THE HORDE	375,00	DEMOLITION MAN	449,00
PEOPLE BEACH GOLF	375,00	PATAANK	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	TETSUJIN	375,00
JOYSTICK ARCADE	TEL	KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
JURASSIC PARK	**299,00**	SHADOW WAR	375,00

MEGA PROMOS ! (MEGADRIVE)

BUBSY (EUR)	169,00	STREET FIGHTER (JAP)	199,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	99,00	JOHN MADDEN 92 (USA)	129,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00	LOTUS II (EUR)	199,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	129,00	MICKEY DONALD (EUR)	159,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00	SONIC 2 (EUR)	159,00
GYNOUG (EUR)	129,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
HAUNTING (EUR)	159,00	ZOOL (EUR)	169,00
JAMES POND 3 (EUR)	169,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT II 499 F SUPER STREET FIGHTER 449F

ADAMS FAMILY (EUR)	299,00	**NBA JAM (EUR)**	**419,00**
ALADDIN (EUR)	299,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**399,00**
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00	PGA EURO TOUR (EUR)	349,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
DRAGON BALL Z (EUR)	**489,00**	POWER RANGER (EUR)	385,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**	PRINCE OF PERSIA (EUR)	349,00
DUNE II (EUR)	449,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
FATAL FURY II (JAP)	549,00	RAGNACENTY (JAP)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**	SHINING FORCE 2 (JAP)	299,00
FLINK	TEL	SONIC 3 (JAP)	399,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	STREET FIGHTER 2' (JAP)	299,00
LETHEL ENFORCER +GUN (USA)	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	449,00
MAXIMUM CARNAGE (EUR)	499,00	**SUPER STREET FIGHTER** (EUR)	**549,00**
MEGA BOMBERMAN (JAP)	TEL	**URBAN STRIKE** (EUR)	**395,00**
MEGAMAN	TEL	**VIRTUA RACING(JAP)**	**499,00**
MICKEY MANIA (EUR)	TEL	VIRTUA RACING (EUR)	599,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	**499,00**	NHLPA 95 (EUR)	425,00

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1890 F

MULTIMEGA + 3 CD 2990 F

BARI ARM (JAP)	199,00	DUNE (EUR)	425,00
ELECTRIC NINJA ALESTE (JAP)	199,00	**FIFA SOCCER (EUR)**	**349,00**
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
RAMNA 1/2 (JAP)	199,00	**MORTAL KOMBAT** (EUR)	**299,00**
SONIC (JAP)	199,00	NIGHT TRAP (EUR)	499,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	NHL 94 (EUR)	299,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	POWER MONGER (EUR)	385,00
DOUBLE SWICH (USA)	299,00	SHERLOCK HOLMES (EUR)	299,00
ECCO LE DAUPHIN (USA)	249,00	SONIC CD(EUR)	385,00
KRISS KROSS (USA)	249,00	THUNDER HAWK (EUR)	299,00
LETHAL ENFORCER + GUN (USA)	395,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	WONDERDOG(EUR)	249,00
MICROCOSME (USA)	299,00	WWF : RAGE IN THE CAGE (EUR)	299,00
MONKEY ISLAND (USA)	299,00	BATTLE CORPS (USA)	449,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	FORMULA ONE (USA)	449,00
REVENGE OF THE NINJA (USA)	299,00	MEGA RACE (EUR)	449,00
SPIDERMAN (USA)	199,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	425,00
SHERLOCK HOLMES 2 (USA)	299,00	HEINBALL(USA)	399,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (USA)	395,00	POWERMONGER (EUR)	449,00
TOMCAT HALLEY (EUR)	425,00		
THE 3RD WAR (USA)	449,00		
VAY (USA)	449,00		

GENIAL! LE CDX PRO 299 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	149 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL	139 F
BATTLE COLLECTION	79 à 99 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :

- ❐ SUPER NINTENDO
- ❐ SUPER NES
- ❐ SUPER FAMICOM
- ❐ MEGADRIVE
- ❐ MEGA CD
- ❐ NEO GEO
- ❐ GAME BOY
- ❐ GAME GEAR

Mode de paiement : ❐ Chèque bancaire ❐ Contre Remboursement + 35 Frs ❐ Carte Bleue N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../................. Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



londres 94

À cinq mois de l'échéance, nous commencions à douter des capacités réelles de Sega à sortir la Megadrive 32X, première console en forme de banane, pour les fêtes de fin d'année dans l'Hexagone. Une interrogation tout ce qu'il y a de plus légitime au regard des quelques mois qui viennent de s'écouler. Pour la majorité d'entre nous, le Mega 32X ne fut présenté officiellement que lors du dernier CES de Chicago, à la fin du mois de juin. Depuis, plus rien. Aucune info, aucun scoop, rien ! Il nous fallut attendre de rendre visite au siège social de Sega France pour la présentation de Sonic & Knuckles sur Megadrive, voilà bientôt deux mois. Là, nous apprîmes de la bouche de l'un de ses dirigeants que ce périphérique aux capacités techniques étonnantes serait présenté avec trois jeux lors de l'Electronic Computer Trade Show du mois de septembre. C'est donc avec une impatience non feinte que nous attendîmes le jour où nous pourrions poser le pied sur le stand Sega situé à l'entrée du Business Center de Londres...

UNE BANANE À L'ECTS

L'événement de cet ECTS devant être la présentation de trois jeux sur la future console Sega, pourquoi ne pas commencer notre mission d'espionnage par leur stand ? Quelle ne fut pas notre déception de découvrir les quelques mètres carrés achetés par le staff de Sega Angleterre pour promouvoir une machine supposée être le produit phare de cette fin d'année ! L'espace réservé au Mega 32X s'averrait plus que réduit et relativement austère. Ce que nous pûmes voir de la machine se cantonnait à quatre écrans, dont un hors-service pourtant marqué "Star Wars Arcade". Malgré notre incrédulité, nul ne vint nous secourir et fournir des explications quant à l'espoir de Sega de vendre un jour une console avec une mise en valeur aussi nulle.





BIENTOT L'IMPOT SUR LES GRANDES FORTUNES AVEC VR DELUXE ?

Rien ne nous empêcha pourtant d'apprécier les deux jeux mis à la disposition des visiteurs, le troisième se résumant à une démo bête et méchante de Metal Head. Ainsi, le premier qui retint notre attention fut, contre toute attente, "Virtua Racing Deluxe". Le paddle entre les mains, nous fûmes forcés de constater la fluidité surprenante et nettement améliorée par rapport à la version 16 bits, ainsi que la beauté des graphismes, notamment en ce qui concerne le différenciel. Pourquoi ne pas avoir pensé, en revanche, à renouveler ou améliorer le genre ? Car même avec les deux circuits supplémentaires et le choix entre trois sortes de bolides, il semblerait qu'il manque le petit quelque chose censé plaire au consommateur. Serions-nous trop exigeants ? Le fait de nous être exercés la veille sur Ridge Racer et Daytona USA dans une salle d'arcade londonienne, nous enlèverait-il une partie de notre objectivité ? Réponse lors de la sortie du jeu, très prochainement espérons-le.

L'ENFER DE DANTE REVISITÉ SUR 32X

L'autre attraction, située à deux pas de l'écran de VR Deluxe, était le remake de "Braindead", chef-d'œuvre de Peter Jackson, version Megadrive 32X. La conversion de Doom, un hit sur PC (NDLR : dont le deuxième volet s'apprête à envahir le marché), extrêmement attendue de la part de tous les consoleux du monde entier, était effectivement présente sur le stand. Nous parvînmes d'ailleurs à finir le premier niveau, le seul se trouvant alors sur la cartouche. Apparemment, la différence entre le PC et le Mega 32X se situe non pas sur le plan graphique, mais au niveau de la rapidité des déplacements dans les méandres du jeu. Connaissant la version micro, l'action paraissait horriblement lente et saccadée. Déçus ? Pas tout à fait, puisque le jeu est loin d'être abouti. Aussi ne présumons pas du résultat final comme de la suite des événements de cette fin d'année qui pourraient bien, l'un et l'autre, se révéler plus que surprenants pour les garçons bouchers, tueurs de monstres, une tronçonneuse à la main, que nous sommes.



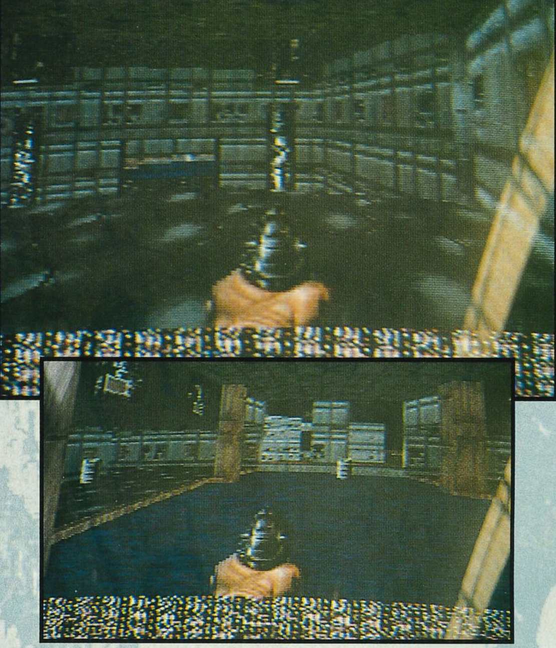






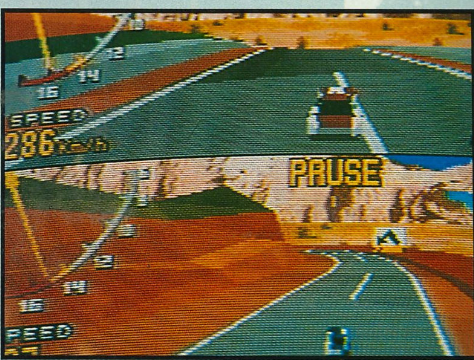
"METAL HEAD"

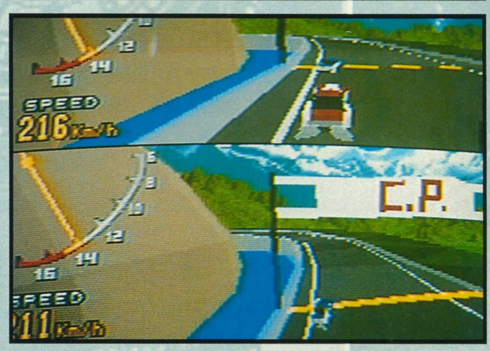


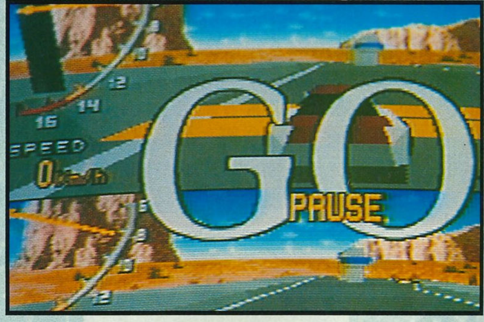


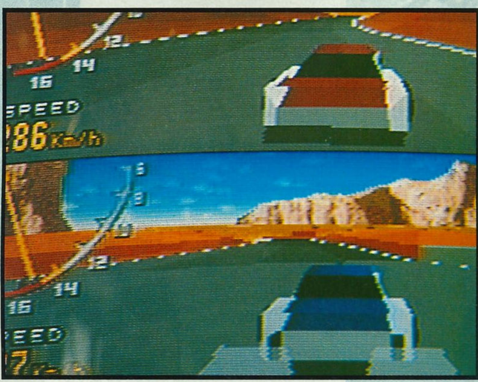
Doom sur Mega 32X ! Malgré une pixellisation un peu plus importante que sur PC et une fluidité apparemment moindre, ce jeu promet de séduire plus d'un accro du paddle. Gageons que ce hit exploitera correctement les capacités de l'engin !











Voici les deux nouveaux circuits du jeu. Cinq courses au total dans de somptueux paysages qui promettent de ravir les fans du genre...



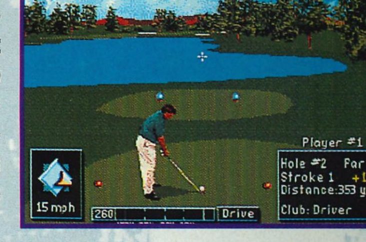
Le stand Sega, nous vous en avons d'ores et déjà parlé. Pas de quoi y revenir. Mais les développeurs étaient eux aussi présents. Electronic Arts, Virgin, Sunsoft et les autres étaient aussi présents à ce salon londonien. Pourtant, il n'y avait aucune véritable nouveauté. Vous comprenez maintenant pourquoi cet ECTS n'était pas fameux. Cependant, quelques titres ont su tirer leur épingle du jeu, et les voici.

SEGA, C'EST PLUS DISCRET QUE TOI...

PGA TOUR GOLF III

MEGA DRIVE

Les fans de golf connaissent tous les PGA Tour. Pour cet troisième édition (quatrième en fait après l'Euro Tour), Electronic Arts a fait fort. Des graphismes beaucoup plus fouillés, une réactualisation du palmarès des meilleurs joueurs et une maniabilité simplifiée à l'extrême avec un réalisme toujours identique. Enfin une suite digne de ce nom.

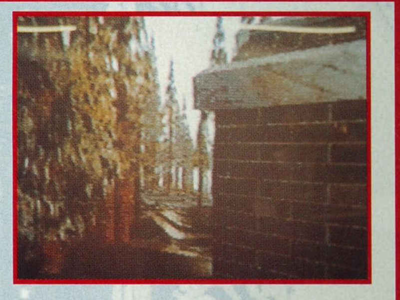


Editeur : Electronic Arts

MYST

MEGA CD

Après avoir créé l'événement sur CD-Rom PC, Myst devrait débarquer sur Mega CD au début de l'année 1995. Myst est une espèce d'enquête accompagnée d'images superbes (la résolution a un peu de mal a assurer !) où le joueur doit de temps à autre résoudre des énigmes. Bref, un jeu à réserver aux amateurs de sports cérébraux.



Editeur : Sunsoft

RUGBY WORLD CUP 1995

MEGA DRIVE

EA fait une fois encore dans le sport en annonçant un jeu de rugby pour Megadrive. Pouvant bien entendu se jouer jusqu'à quatre simultanément, ce jeu reprend avec exactitude les règles de ce sport où l'Europe – une fois n'est pas coutume – est championne. Que les amateurs ouvrent l'œil !

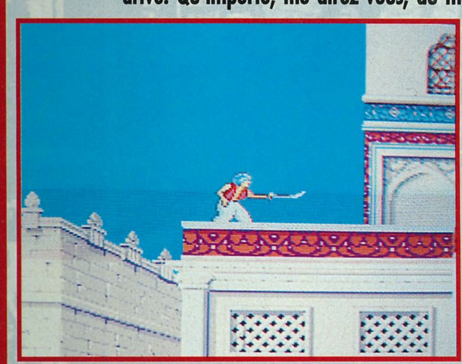
Editeur : Electronic Arts



PRINCE OF PERSIA 2

MEGA DRIVE

Une fois encore, il s'agit là d'une adaptation d'un jeu PC sur Megadrive. Qu'importe, me direz-vous, du moment que celui-ci n'est pas mauvais. Prince of Persia 2 vous emmènera une fois encore dans le monde des mille et une nuits, au milieu de labyrinthes d'où vous ne sortirez qu'à force d'adresse et d'intelligence. On peut parier que Prince of Persia 2 aura autant de succès que son illustre prédécesseur.



Editeur : Psygnosis

ROCK'N ROLL RACING

MEGA DRIVE

Ce n'est plus une surprise, mais Rock'n Roll Racing pour Megadrive ne devrait cette fois-ci vraiment plus tarder. Chose surprenante, et je vous dis ça après avoir passé pas mal de temps sur le jeu, les musiques semblent de très bonne facture. Le Megadrive est parfois capable de prodiges.



Editeur : Virgin

BATTLE TECH-GEN

MEGA DRIVE

Si les MechWarriors n'ont pour vous plus aucun secret, vous risquez alors fort de tomber raide de bonheur devant ce Battletech-Gen de Sony. Incarnant l'un de ces méga-robots (un Mech), votre mission consistera à faire un carton. Simple et efficace, avec des faux airs d'Urban Strike.



Editeur : Sony

MICRO MACHINES 2

MEGA DRIVE

Courses de petites voitures complètement folles deuxième ! Se jouant jusqu'à quatre simultanément, ce Micro Machines 2 vous propose de nouveaux circuits et de nouveaux véhicules pour encore plus d'action.

Editeur : Codemasters





PSYCHO PINBALL

MEGA DRIVE

Un nouveau flipper, ou plutôt quatre nouveaux flippers pour la Megadrive. D'un très grand réalisme, Psycho Pinball ne pourra que séduire les fans, d'autant plus qu'il s'agit d'un produit Codemasters, et que le prix devrait s'en ressentir.

Editeur : Codemasters

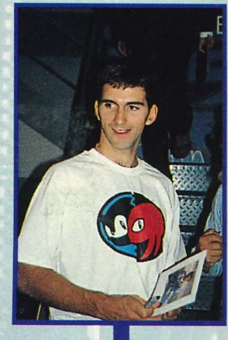
FLYING NIGHTMARES

MEGA DRIVE

En voilà un simulateur de vol qu'il est beau ! Et c'est sur Mega CD. Dans un genre complètement différent de Tomcat Alley, Flying Nightmares vous mettra aux commandes d'un Harrier de première qualité (pour le Harrier, allez voir True Lies, le dernier film de Cameron).

Editeur : Domark





DAMON SEGA SUR LE STAND HILL...

Enfin non, mais vous l'avez reconnu. Il s'agit bel et bien du fameux pilote de Formule 1, Damon Hill. Présent sur le stand miniature Sega, celui-ci distribuait des autographes à qui en voulait (même à ceux qui n'en voulaient pas d'ailleurs). On peut très bientôt s'attendre à de nouveaux jeux de F1 chez Sega. Et pourquoi pas un Virtua Damon ?

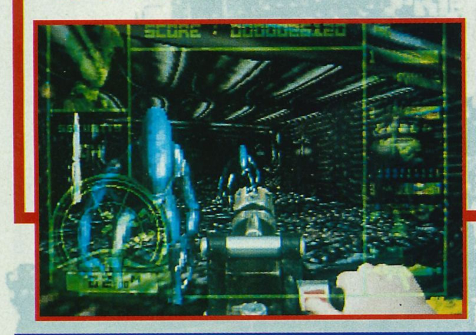


londres 94

JAGUAR
ET SMOKING POUR ATARI

Bien qu'absent sur le salon, Atari ne pouvait pas laisser passer cette seconde session de l'ECTS sans donner un bon coup de griffe made in Jaguar. Non seulement, certains développeurs présentaient des produits tournant sur la 64 bits, mais Atari avait aussi prévu les choses en grand et organisait, le lundi 5 septembre, une soirée au Planétarium de Londres. Rien que ça, me direz-vous. Dans la pénombre ambiante du Planétarium, Atari ne présentait que quelques-uns de ces titres Jaguar (Tempest 2000, Wolfenstein...). L'événement de la soirée se nommait Alien vs Predator (je vous invite tout de suite à vous précipiter sur le test fait dans ce numéro). Après une vidéo, l'intervention d'une demi-douzaine de "vrais" Space Marine et un ou deux cocktails de couleur étrange, l'Alien était lâché pour le plus grand plaisir de tous. En attendant très prochainement (certainement fin novembre) Chekered Flag, le Virtua Racing sauce Jaguar, voici les prochains titres disponibles sur cette machine et présentés lors de l'ECTS.

ALIEN VS PREDATOR



Inutile de s'attarder sur ce titre qui mériterait pourtant un cahier spécial de 16 pages. Foncez directement au test complet dans ce numéro.

THEME PARK

Bullfrog adapte certains de ces produits sur Jaguar. Vous le savez d'ores et déjà, Theme Park est un simulateur de gestion de parc d'attractions. Dans ce jeu, il vous faudra installer des manèges, les entretenir, construire des snack burger où l'on vend des frites (essentiel pour bien vivre !) et il vous faudra éventuellement aussi veiller à ce que vos clients malades après un tour de montagnes russes ne salissent pas tout avec leur fond d'estomac vidés sur vos parterres de fleurs. Un jeu Bullfrog, un jeu intelligent. Tiens, ça ne rime pas ?...



RAYMAN

Sur le stand UBI Soft, en dehors de l'excellentissime Street Racer Super Nintendo, on rencontrait aussi le fantastique Rayman, un jeu de plates-formes d'une qualité rare (je vous renvoie à notre compte-rendu du CES de Chicago dans le N° 33 de Joypad). Bien avancé, le jeu devrait être disponible au mois de décembre - on croise les doigts-. Si la Jaguar ne vous tente pas malgré tout, dites-vous que l'on devrait retrouver Rayman sur PS-X très bientôt alors...

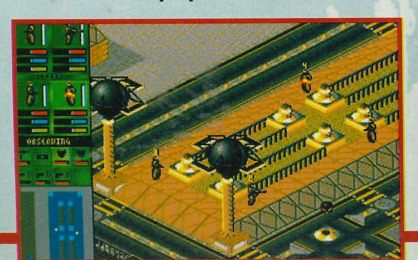






SYNDICATE

Élu meilleur jeu de l'année PC par nombre de pays, Syndicate est un jeu qui vous plongera en plein univers Blade Runner. Ce produit de Bullfrog vous place à la tête d'une puissante corporation pour qui "la fin justifie les moyens". Envoyez vos agents secrets détruire un complexe ennemi, assassiner un dirigeant gênant ou bien faire régner l'ordre dans une cité rebelle. Tout est permis, c'est vous le chef ! On espère juste que les programmeurs auront changé la fin du jeu parce que sur PC CD-Rom (version que je viens de finir), c'est franchement nul. J'espère que le message est passé.







Pour ce nouvel ECTS, Nintendo conservait son stand habituel : spacieux et équipé de dizaines de consoles. On pouvait y trouver les dernières nouveautés du moment. En ce qui concerne la grosse nouveauté de fin d'année chez Nintendo, j'ai nommé Donkey Kong Country, pas la moindre trace. Vous allez me dire qu'un gorille ne passe pas inaperçu : faux ! Pour cette ECTS, par l'ombre, pas un poil de gorille. Nintendo Grande-Bretagne ne devait pas présenter son hit de l'année. Après tout, le jeu ne sort que dans deux mois... Et deux mois, c'est long. Par conséquent, rien de neuf sur ce jeu qui devrait, n'en doutons pas, faire un carton pour Noël. Néanmoins, les éditeurs tiers n'ont pas chômé non plus. La liste des produits pour Super Nintendo ne cessent de s'agrandir et nous vous présentons ici les titres véritablement nouveaux de l'ECTS. Pour ce qui est du reste, allez donc voir dans les rubriques news, vous devriez pouvoir tout savoir sur les futurs jeux 95.

NINTENDO RECHERCHE DONKEY DÉSESPÉRÉMENT...

POWER DRIVE





Avec ce titre, US Gold devrait frapper fort, très fort. Cette simulation de courses de rallye bénéficie d'une réalisation tout simplement exceptionnelle. Si les Rallye des Mille Lacs, le Rallye de Corse et les autres épreuves du championnat du monde vous tentent, Power Drive devrait vous permettre de vous éclater.

Editeur : US Gold

ZOMBIES 2

SUPER NINTENDO

Ils sont de retour ! Les morts-vivants, loup-garous et autres étrangetés de la Terre, dans un jeu d'action qui ressemble à s'y méprendre au premier Zombies du nom. Qu'importe, le principe reste le même (il faut sauver vos voisins), mais les niveaux changent pour encore plus de difficulté.



Editeur : JVC/Virgin

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

SUPER NINTENDO





Dans la série des licences à succès, voici celle d'Indiana Jones. Retrouvez Harisson Ford dans un jeu d'action musclé et surtout varié où les clins d'œil à la célèbre triologie de films ne manquent pas. Cet Indiana-là devrait faire un carton.

Editeur : JVC

DINO DINI'S SOCCER

SUPER NINTENDO

Une nouvelle simulation de football réalisée par le maître du genre : Dino Dini (Kick Off, Goal). Avant d'en découvrir plus dans notre prochain numéro, voici un aperçu de ce jeu qui devrait pleinement satisfaire les spécialistes du genre. Vous vouliez du réalisme et une grande jouabilité ? Dino Dini l'a fait. Le jeu devrait aussi être dispo pour Megadrive.



Editeur : Virgin

VORTEX



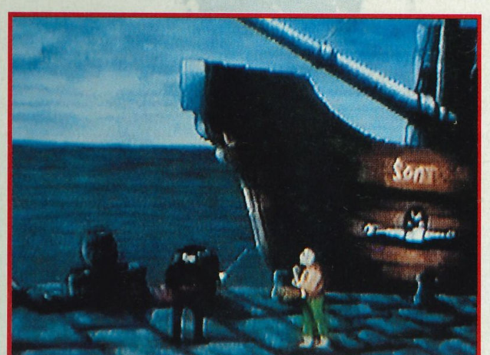
SUPER NINTENDO

Dans la série des Battletech and co, je voudrais Vortex. Vortex, c'est aussi le prochain jeu Super FX de la Super Nintendo. Les amateurs de 3D ne manqueront sans doute pas ce rendez-vous futuriste très musclé où il faut tirer à tout va pour ne pas périr. De plus, et contrairement à Star Wing, il est cette fois possible de se balader où bon vous semble (ou presque), dans ces décors 3D. Une curiosité Super FX comme seule la Super Nintendo en possède.

Editeur : Sony

ZORRO

SUPER NINTENDO



US Gold s'apprête à mettre en scène l'un des plus fameux héros de ces dernières années (après Hulk Hogan, bien sûr). Dans ce jeu, escrime et équitation seront bien évidemment de mise.

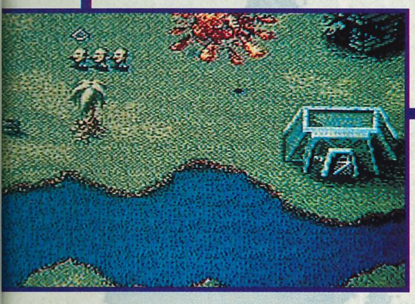
Editeur : US Gold

CANNON FODDER

SUPER NINTENDO

Les petits soldats toujours et encore grâce à Virgin. Guidez vos petites troupes en territoires ennemis et harcelez l'ennemi sans répit. C'est ça la guerre, surtout lorsque l'on est de la chair à canon (Canon Fodder).

Editeur : Virgin





SUPER RETURN OF THE JEDI

Nous vous en parlions le moins dernier, et le jeu était sur le salon. Tout aussi varié que ses illustres prédécesseurs, ce nouveau et dernier volet de la saga devrait aussi être encore plus difficile. Un titre à ne pas manquer.

Editeur : JVC/Virgin

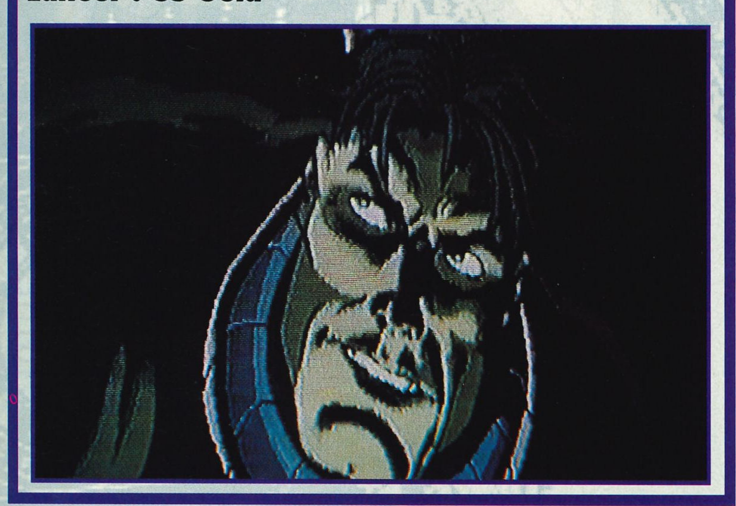
SUPER NINTENDO

THE INCREDIBLE HULK 2

SUPER NINTENDO

Le jeu en est au tout début de sa création, mais nous tenions tout de même à vous avertir de son arrivée. Hulk revient, vert de rage, et il n'est vraiment pas content.

Editeur : US Gold



PREHISTORIK MAN



On ne l'oublie pas cet homme préhistorique. Il devrait d'ailleurs être disponible d'ici peu. Jeu de plates-formes varié et mode 7 sont au programme de ce jeu attendu déjà depuis très longtemps.

Editeur : Titus

SUPER NINTENDO

FULL THROTTLE RACING

SUPER NINTENDO

Derrière ce jeu au nom imprononçable pour nous autres humbles francophones, se cache un jeu à la Mario Kart. En moto ou bien en Jet Ski, à un ou bien deux joueurs, il vous faudra boucler un nombre de tours de piste tout en étant en tête. Sans être original et sans rivaliser avec Street Racer, ce jeu devrait toutefois être amusant.

Editeur : GameTek

RADICAL REX





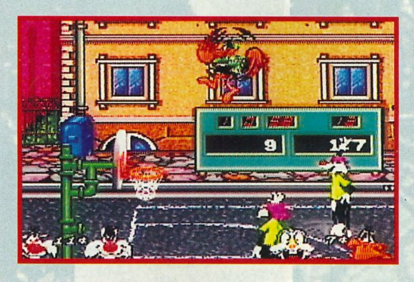
Le petit dinosaure d'Activision devrait enfin voir le jour. Depuis le temps qu'on en parle... Pour le moment, la vedette est donnée à Pitfall que vous pouvez de suite retrouver au banc des previews de ce mois-ci.

Editeur : Activision/Sony

LOONEY TUNES BASKETBALL



Les stars de la Warner se mettent au basket-ball. Après les Tiny Toon du côté de chez Konami, voici Daffy Duck, Gros Minet, Bugs Bunny et tous les autres chez Sunsoft. Un jeu très amusant qui, espérons-le, arrivera en France.



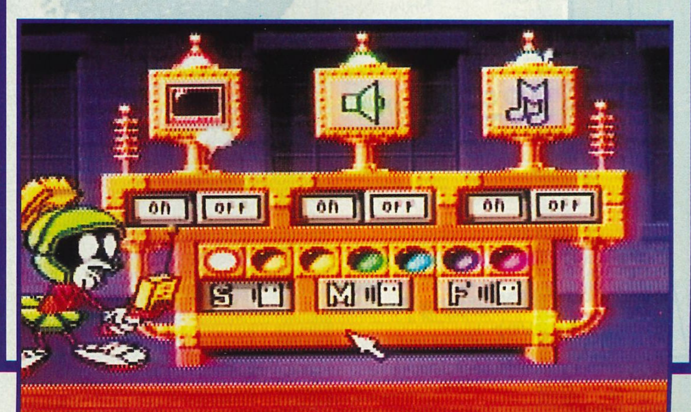
Editeur : Sunsoft

ACME ANIMATION

SUPER NINTENDO

Cette fois-ci, plus question de jeux de plates-formes ou bien de sports. Ce logiciel vous permet de créer vos propres mini-dessins animés. Bien sûr, les séquences sont courtes, mais vous pourrez créer les situations de vos choix, avec en vedette toutes les stars de la Warner.

Editeur : Sunsoft





News magazine

A LA UNE DU MOIS :

Le catalogue complet des cartouches d'occasion !

JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 199 F TTC

SUPER TENNIS
SUPER SOCCER
SUPER GOAL
SUPER PROBOTECTOR
BLAZING SKIES
PILOTWINGS
RIVAL TURF
CASTLEVANIA 4
GHOUST'N GHOST
SUPER KICK OFF
ANOTHER WORLD
SUPER R-TYPE
MAGIC SWORD

SUPER OFF ROAD
SUPER PANG
F ZERO
SUPER EDF
BARTS NIGHTMARE
PIT FIGHTER
JAMES BOND JUNIOR
LEMMINGS
ADDAMS FAMILLY 1
WRESTLEMANIA
KRUSTY
UN SQUADRON
SUPER ALLESTE

KO FOREMAN
DRAGONS LAIR
BATTLE CLASH
LETHAL WEAPON
SMASH TV
STARWING
STAR WARS
ASTERIX
JOE MAC
ON THE BALL
WORLD LEAGUE BASKET
SUPER STAR WARS
FIGHTING SPIRIT

MORTAL KOMBAT
F1 EXAUST HEAT
SUPER JAMES POND
PUSHOVER
PARODIUS
TOP GEAR
SUPER GOAL
SUPER SWIV
TINY TOON
ALIEN 3
TURTLES 4
NHL PA93
STREET FIGHTER TURBO

JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 290 F TTC

PGA
SIM CITY
JACK NIKLAUS
MAGICAL QUEST
ZELDA 3
BUBSY
BULLS VERSUS

BLAZERS
POCKY N' ROCKY
MARIO WORLD
DESERT STRIKE
SUPER PANG
JIMMY CONNORS
CANTONA
BLANCO RUGBY

MARIO ALL STARS
MR. NUTZ
COOL SPOT
NBA JAM
GOOF TROOP
BOMBERMANN
LAMBORGHINI
FLASHBACK

ZOMBIES
ALADDIN
YOUNG MERLIN
TURTLE FIGHTER
F1 POLE POSITION

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 199 F TTC

D FORCE
TURTLES 4
CONTRA 3
BOXING
GRADIUS
D. DRAGON
F1 ROC
FINAL FIGHT
MECHWARRIOR
UN SQUADRON
KRUSTY FUN HOUSE
PIT FIGHTER
RPM RACING
GUN FORCE
FOREMAN KO BOXING
SPIDERMAN X - MEN
PLAY ACTION FOOT
ADDAMS FAMILLY
AMAZING TENNIS
BEST OF THE BEST
DINO CITY
RIVAL TURF
MAGICAL QUEST
WING
COMMANDER
ROAD RUNNER
GODS
KAWASAKI
CARRIBEAN
AXELLAY
NBA ALL STAR

VALIS 4
SUPER WIDGET
STREET FIGHTER 2
TURBO
TINY TOON
SUPER SLAP SHOT
SIM CITY
RUN SABER
SUPER JAMES POND
KAWASAKI CHALLENGE
OPERATION LOGIC BOMB
MORTAL KOMBAT
FAMILLY DOG
CYBERNATOR
CONGOS CAPER
B.O.B.
TOP GEAR
DOOMSDAY WARRIOR
SUPER NINJA BOY
WOLFCHID
WARPSPEED
UTOPIA
FIREPOWER 2000
WORDTRIS
SONIC BLASTMAN
NIGEL MANSELL
HOOK
NHLPA HOCKEY 93
ADDAMS FAMILLY 2
BRAWL BROTHERS
FIRST SAMURAI

RACE DRIVIN
SUPER HIGH IMPACT
HARLEY HUMOUNGOUS
FATAL FURY
NCAA BASKET
GHOUST N' GHOST
SUPER NINJA BOY
SUPER OFF ROAD
STREET COMBAT
OUTLANDER
LETHAL WEAPON
GOAL
OUT OF THIS WORLD
SUPER STRIKE EAGLE
PAPERBOY 2
SPANKY QUEST
THUNDER SPIRITS
MAGIC SWORD
SUPER WRESTLEMANIA
RED OCTOBER
BARTS NIGHTMARE
PILOTWINGS

SUPER EDF
LEMMINGS
CHUCK ROCK
ADVENTURE ISLAND
SPACE MEGAFORCE
BILL LAIMBEERS
FAMILLY DOG
STARFOX

POPULOUS
HOME ALONE
TERMINATOR
ROBOCOP 3
JAMES BOND JUNIOR
JOE AND MAC
DARIUS TWIN
SUPER TENNIS
SUPER SOCCER
BLAZEON
CHESTER CHEETAH
STREET FIGHTER 2
XARDION
CAPTAIN NOVOLIN
WINGS 2
CONGOS CAPER
BRAWL BROTHER
TAZ MANIA
PRO QUATERBACK
TEAM NFL FOOTBALL

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 290 F TTC

BATTLETANK
JIMMY CONNORS
PEEBLE BEACH GOLF
SUPER SOCCER CHAMP
ACTRAISER
MYSTIC QUEST
ARCANA
BUBSY

CHESSMASTER
THE LOST VIKINGS
KING ARTHUR QUEST
CAESAR PALACE
COOL SPOT
DESERT STRIKE
FINAL FIGHT 2
SUPER OFF ROAD BAJA

ROYAL RUMBLE
POCKY N ROCKY
ROCKY RODENT
UNCHARTED WATERS
YOSHIES COOKIES
WORLD HEROES
ZOMBIES
EMPIRE STRIKE BIKE

NHL 94
NBA SHOWDOWN
NBA JAM
ALTRAISER 2

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

Revendeurs !
vous avez besoin de stock ?
Vous êtes chez vous !!!

JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 139 F TTC

AMERICAN GLADIATOR
ALSIA DRAGOON
AQUATIC GAMES
ALIEN 3
ATOMIC RUNNER
ALEX KIDD
ARROW FLASH
BURNING FORCE
BEAST WARRIOR
BATTLE SQUADRON
BACK TO THE FUTURE 3
BUCK ROGERS
JAMES DOUGLAS BOXING
BONANZA BROS
BART SIMPSON
BATMAN
BATTLEROADS
CORPORATION
CYBERCOP
CHESTER CHEETAH
CAPTAIN AMERICA
CALIFORNIA GAMES
CHIKI CHIKI BOYS
CAPTAIN PLANET

CYBORG JUSTICE
CHAKAN
CALIBER 50
CHUCK ROCK
DYNAMITE DUKE
DICK TRACY
DECAP ATTACK
DOUBLE DRAGON
DJ BOY
ESWAT
EMPIRE OF STEEL
EXILE
FATAL REWIND
FIRE SHARK
MADDEN 92
FATAL LABYRINTH
FANTASIA
FLICKY
MONTANA 2
GOLDEN AXE
GALAHAD
GROWL
GHOSTBUSTER
GHOUST N' GHOST

GAIARES
GAIN GROUND
GREENDOG
GYNOUG
GALAXY FORCE 2
HOME ALONE
HERZOG ZWEI
HELL FIRE
HARD DRIVIN'
INSECTOR X
JEWEL MASTER
JAMES POND 1
JAMES POND 2
JORDAN VS BIRD
KING OF THE MONSTER
KID CAMELEON
KRUSTY
SUPER REAL BASKET BALL
CRUE BALL
CASTLE OF ILLUSION
EVANDER HOLYFIELD
COOL SPOT
J.MADDEN 93
THE IMMORTAL

LHX
LAST BATTLE
LEMIEUX HOCKEY
MYSTIC DEFENDER
MOONWALKER
MERCS
MEGALOMANIA
MYSTICAL FIGHTER
NHL HOCKEY
OUT RUN
PHELIOS
PREDATOR 2
PAPER BOY 1 ET 2
PIT FIGHTER
RAMPART
RISKY WOODS
ATOMIC ROBO KID
ROAD BLASTER
ROLLING THUNDER 2
RAIDEN TRAD
RASTAN SAGA 2
STRIDER
SONIC
SMASH TV
SHADOW DANCER
STEEL TALONS
SPACE HARRIER 2
SUNSET STRIDERS
SPEEDBALL 2
SHADOW OF THE BEAST
STREET OF RAGE
SHINOBI
SPIDERMAN
STAR CONTROL
STARFLIGHT
TECHNOCLASH
THUNDERFORCE 2 ET 3
TWIN HAWK

TECNOCOP
TALMITS ADVENTURE
TOE JAM ET EARL
TOXIC CRUSADER
TRUXTON
TERMINATOR
TERMINATOR 2
TRAMPOLINE TERROR
TWO CRUDE DUDES
TURRICAN
TROUBLE SHOUTER
WRESTLE WAR
WARMSPEED
QUACKSHOT
OUT RUN 2019
OLYMPIC GOLD
TAZ MANIA
WONDER BOY 3
WORLD SOCCER
ZERO WING
WORLD LEADER GOLF
WORLD OF ILLUSION
TOKI
TALESPIN
TAZ MANIA
WONDER BOY 5
CAPRIATI TENNIS
SHADOW OF THE BEAST 2
SONIC 2
SUPER KICK OFF
ROLO TO THE RESCUE
ROAD RASH 1
NBA ALL STAR CHALLENGE
MUSHIA
KLAX
LEMMINGS
G.LOC
GRAND SLAM

GOLDEN AXE 2
GLOBAL GLADIATOR
HIT THE ICE
HARDBALL
STREET OF RAGE 2
SPLATERHOUSE 2
SUPER MONACO GP
S.HIGH IMPACT
INDIANA JONES
BALL JACKS
BUBSY

BOB
EL VIENTO
EA HOCKEY
F 22 INTERCEPTOR
AFTER BURNER II
ARIEL LA PETITE SIRENE
ANOTHER WORLD
EUROP CLUB SOCCER
DRAGON REVENGE
JAMES BUSTER DOUGLAS
SUPER REAL BASKET BALL
ULTIMATE SOCCER

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 259 F TTC

DEVILISH
DOUBLE DRAGON 3
ECCO LE DAUPHIN
DESERT STRIKE
FATAL FURY
FERRARI GP
TINY TOON
ABRAHMS BATTLE TANK
BULLS/LAKERS
BASEBALL 2020
CENTURION
DUNGEONS ET DRAGONS
DEADLY MOVES
FLASHBACK
FAERY TALE
MIGHT AND MAGIC
MARBLE MADNESS
PAC MANIA

COLUMMS
POWER MONGER
CHAMPIONSHIP PRO AM
ROAD RASH 2
RINGS OF POWER
SUMMER CHALLENGE
SWORD OF VERMILLION
STREET SMART
STRIDER 2
NHLPA 93
TURTLE NINJA 4
THUNDERFORCE 4
SPACE INVADERS 91
WINTER CHALLENGE
SUPER OFF ROAD
X.MEN
WORLD CUP 93 TECMO
JUNGLE STRIKE

MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER 2 C.E.
SON OF CHUCK ROCK
WIMBLEDON
F 1 FORMULA 1
JURASSIC PARK
NBA JAM
FIFA SOCCER
DUNE II
SONIC 3
SAMPRAS
TURTLE V
DRAGON BALL Z
NHL 94
NBA SHODOWN
LANDSTAIKER
ZOMBIES



Si on assure ? Affirmatif !
Les concurrents ? No comments !

CONNECTE TOI RAPIDOS !!!

CAR CE SOIR ON TE MET LE FEU

NOUVEAUTES MEGADRIVE

NHL HOCKEY 95	395 F + 0F
NBA 95	395 F + 0F
TAZ MANIA 2	395 F + 0F
TITI ET GROSMINET	395 F + 0F
DRAGON	429 F + 0F



NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO EURO ET US

NHL 95	419 F + 0F
BRAINLORD (US)	449 F + 0F
LORD OF THE RING	479 F + 0F

NÉO-GÉO CD

Déjà + de 20 jeux dispos à partir de 399 F

NOUVEAUTES 3 DO

SLAYER ADD	395 F + 0F
RISE OF THE ROBOT	395 F + 0F
MEGARACE	395 F + 0F
SHERLOCK HOLMES	395 F + 0F
OFF ROAD ORION	395 F + 0F

TOP DU MOIS MEGADRIVE

EA. TENNIS	395 F + 0F
URBAN STRIKE	395 F + 0F
FLINK	395 F + 0F

MEGADRIVE II

+ 2 PADS	689 F + 0F
+ 2 PADS + 5 JEUX	989 F + 0F
+ 2 PADS + STREET F'2	1089 F + 0F

TOP DU MOIS S. NINTENDO

ILLUSION GAIA	479 F + 0F
DRAGON	499 F + 0F
SAILOR MOON (VF)	499 F + 0F
DRAGONBALL Z 4 (SFC)	629 F + 0F

SUPER NINTENDO

+ 1 PAD + STREET F'2	689 F + 0F
+ 1 PAD + STREET F'2 + CLAYFIGTHER OU LE COBAYE OU ALADIN OU JURASSIC P. OU MARIO ALL STAR	889 F + 0F

NEO GEO CD + 1 PAD 3390 F + 0F

3 DO (EURO) + TOTAL ECLIPSE 2990 F + 0F

JAGUAR +1 manette + 1 jeu 2290 F + 0F

+ LES OCCASES
+ TOUS LES AUTRES

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

(garantie 3 mois)

MEGADRIVE à partir de	399 F + 0F
SUPER NINTENDO à partir de	449 F + 0F
AMIGA CD 32 à partir de	649 F + 0F
NEO GEO à partir de	990 F + 0F

EXCLUSIF !

Pour les cassettes 7, 8, 9, 10
MANUEL TRADUIT EN FRANÇAIS
On est encore les seuls !!!

Les frais de port ? Quels frais de port ? C'est gratos !

JAPANIMATION

Eclate toi sur :

- Ramicards officielles
- Goods
- CDV
- VHS
- Mangas
- Art Books...

CASSETTES VHS

129 F

N° 1 : GARLIC Jr	N° 6 : METAL KOURA
N° 2 : DOC WILLOW	N° 7 : RED RIBBON
N° 3 : THALES	N° 8 : BROLY STORY
N° 4 : NAMECK	N° 9 : BOJACK
N° 5 : KOURA	N° 10 : DOC EIGUI
	N° 11 : LE RETOUR DE BROLY

Versions Originales

NOUVEAU ! **DBZ EN FRANÇAIS SECAM**

1 : GARLIC 149 F + 0 F	3 : LE COMBAT FRATICIDE 149 F + 0 F
2 : LE ROBOT DES GLACES 149 F + 0 F	4 : NAMEC 149 F + 0 F

OU LES 4 POUR 449 F + 0 F

ON RACHETE CASH

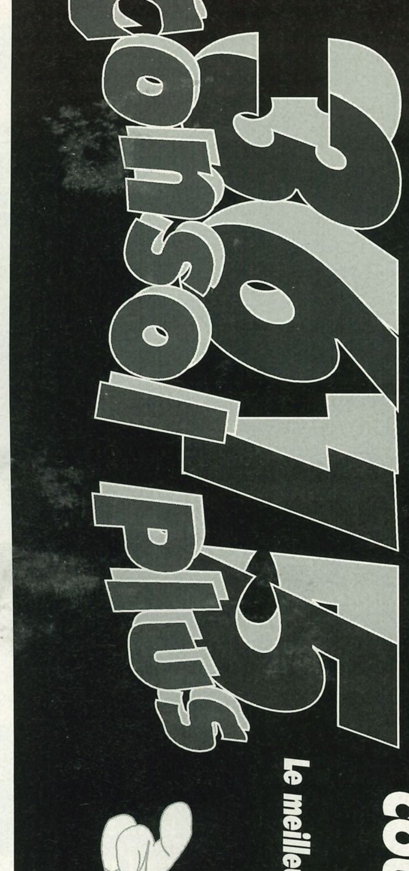
JEUX MEGADRIVE	70/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE AVEC DES PROS DE LA CONSOLE

- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS

JEUX :

GAGNE DES SUPERS CADEAUX !!!



COUCOU C'EST NOUS !
Le meilleur 3615 de la Console !



A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
		TOTAL	

FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F

COORDONNÉES

Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

JP 35



Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 06 04 - Fax : 93 20 97 03
Ce serveur est indépendant du service Minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)





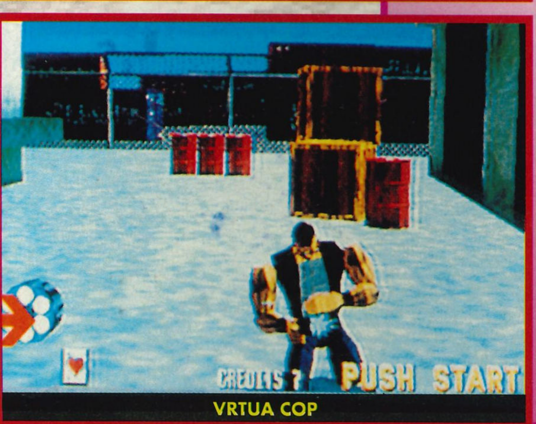
Le courrier du des amis des

De Tours à Cholet en passant par Bagnolet, j'ai reçu des lettres de partout. On m'a écrit de Polynésie, de l'Ile de la Réunion et même des États-Unis, bref, j'ai bien voyagé grâce à vos questions bizarres. Comme promis, ce numéro de Docpad est entièrement consacré à votre courrier dont le but est de pénétrer au cœur des consoles. Ce courrier du cœur est donc un petit aperçu des grandes interrogations du moment, et souvent une mise au point technique pour vous éclairer. Ne restons pas complètement idiots face aux jeux vidéo grâce aux questions parfois bien étranges de Docpad ! Et profitons-en pour admirer les premiers clichés du prochain jeu d'arcade Sega d'AM2 qui sera aussi converti sur SegaSaturn, Virtua Cop. Docpad numéro 6. C'est parti !

TELEX

- Ça y est, la Néo CD est arrivée. Certains magasins d'import l'ont d'ores et déjà en rayon. Dès le mois prochain, nous vous en parlerons plus amplement.
- Pour la FX, il faudra attendre le 20 novembre prochain. Encore un tout petit peu de patience, et les adorateurs de NEC devraient être comblés.


VRTUA COP



VRTUA COP

PASSEZ DE 50 À 60 MHz

Salut Docpad, je t'écris pour savoir si tu pourrais m'envoyer ta petite fiche cuisine (comme tu le dis) pour switcher ma Megadrive. Je te remercie beaucoup si tu me l'envois. Je te laisse mon adresse au dos de l'enveloppe. Excuse-moi pour les fautes d'orthographe. À bientôt ! John Damour (Saint-André, Ile de la Réunion).

Tout d'abord, ne t'inquiète pas pour les fautes d'orthographe. Comparé à certains tarés qui m'écrivent, tu passes pour un vrai TSR (l'ami des littéraires qui ne font jamais de fautes), je t'assure. Franchement les mecs, ce n'est pas parce que vous parlez jeux vidéo qu'il faut oublier que vous écrivez en français ! Je ne vous demande pas d'écrire des phrases modèles, mais juste de ne pas faire trente fautes par ligne. On peut dire "franchement les mecs", ça passe, mais pas "frencheman les maic". Par contre, là où tu devrais t'inquiéter un peu, mon ami, c'est pour la réponse que tu me demandes de t'envoyer. Alors voilà : j'ai pris ta lettre comme exemple car j'en reçois un maximum dans le genre. Lorsque vous voulez une réponse de ma part, vous seriez gentils de joindre une enveloppe timbrée à votre nom pour que cela m'évite d'acheter 3 000 timbres et d'écrire 3 000 adresses sur 3 000 enveloppes. Deuxième point, arrêtez de me demander de vous envoyer par courrier la fiche de transformation d'une Megadrive 50 Hz en 60 Hz. Il m'est en effet impossible de répondre à tous personnellement. Alors, la solution serait simple : que je donne cette recette dans un prochain Docpad. C'est possible, mais je ne le ferai pas dans l'immédiat pour ne pas prendre le pain de la bouche de certains magasins de jeux vidéo qui font cette transformation d'une manière fiable et pour une somme modique. Voilà ! Vous aurez donc peut-être un jour le droit à cette fiche cuisine, mais pour l'instant, adressez-vous aux magasins qui le font (vous trouverez leurs adresses dans nos pages de pub).

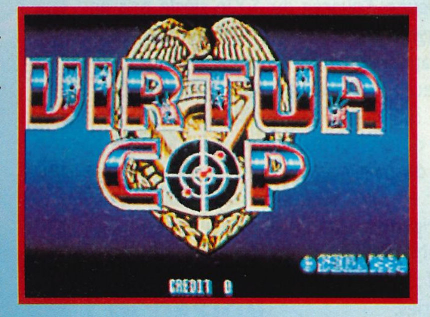


La réalité virtuelle pour demain ? D'abord en arcade, demain dans les salons ? On peut y croire... mais dans cinq ans.

cœur consoles

CD-ROM, UN SUPPORT D'AVENIR

Salut Docpad, ici c'est Fred (Bobigny, 93) et je me pose une question à propos du stockage des données sur la future Project Reality de Nintendo. Dans un Joypad, vous aviez parlé de cartouches et de l'absence de CD-Rom. Comment est-ce possible pour une firme aussi importante que Nintendo de ne pas se pencher sur le CD-Rom, alors que la PS-X de Sony et la Saturn de Sega seront exclusivement basées sur ce support d'avenir. Pouvez-vous m'éclairer ? Mais bien sûr, on va t'éclairer, et à plus forte raison parce que ta question traite du problème du stockage des informations sur CD-Rom, un support optique basé sur la lumière. Si tu ne connais pas le problème, va lire la réponse que je fais précédemment. En ce qui concerne l'Ultra 64 (et non la Project Reality), cette console est en effet toujours prévue pour fonctionner exclusivement avec des cartouches et non des CD-Rom comme c'est le cas sur PSX ou SegaSaturn. Soit dit en passant, la SegaSaturn (et non la Saturn, soyons précis) est prévue avec un port cartouche. Sega est resté très discret sur la fonction exacte de ce port cartouche, mais il sera bien présent. On ne sait toujours pas si on pourra jouer avec des cartouches Megadrive, bien qu'il semble impossible que cela soit le cas, les cartouches Megadrive 32 n'étant même pas compatibles avec la SegaSaturn. Toujours est-il qu'on pourra peut-être jouer encore sur cartouche avec la SegaSaturn. Revenons à l'Ultra 64. Nous avions, à juste raison, annoncé il y a un an que cette console 64 bits ne fonctionnerait que sur cartouche, mais avec des cartouches beaucoup plus puissantes que celles existantes. Puissantes selon deux critères : le stockage (avec plus de 100 MB prévus pour l'instant contre de 8 à 32 en ce moment) et la vitesse d'accès. Un programme spécial made in Nintendo permettra de compresser les données afin que la capacité effective ne revienne qu'à 24 MB pour des coûts moindres. La firme nipponne a très récemment signé un accord avec la firme américaine RAMBAS chargée de mettre au point ce système de cartouches. Le support cartouche révolutionnaire mis au point par RAMBAS permet de transférer 500 Mo (4 000 MB) de données en une seule seconde. La capacité mémoire d'une cartouche RAMBAS permet donc d'égaler celle d'un CD-Rom. De plus, ce système sera à même de tirer profit de la rapidité du processeur 64 bits de la future machine de NINTENDO. Les programmes ne seront en effet pas ralentis par les accès du CD-Rom. Cette information n'est pas à prendre à la lettre, car Nintendo ne peut absolument pas mettre sur le marché des cartouches de 500 Mo qui seraient inabordables ! C'est en effet une base de recherche pour une cartouche qui ne dépasserait pas les 150 MB.



RÉALITÉ VIRTUELLE

Sayonara, Docpad ! Je t'écris pour savoir où en est le projet de 32 bits de Nintendo dont tu as parlé le mois dernier. Je n'ai pas vraiment compris où Nintendo veut en venir avec son projet de réalité virtuelle à la portée de tous. Est-ce vraiment possible ? Richard Potier (Bordeaux). Je vous ai parlé du projet Nintendo 32 bits le mois dernier, et de nouvelles précisions sont arrivées depuis. C'est curieusement Nintendo of America qui apporte les infos. Tout d'abord, le projet ne s'appellerait plus VR mais VU (mais rien d'officiel encore). Le prix est revu à la baisse : de 20 000 yen, on est passé à 10 000 yen (environ 540 F !?). Par contre, il est toujours prévu que la machine soit architecturée autour d'un microprocesseur 32 bits RISC. La VU est toujours prévue pour faire découvrir la réalité virtuelle aux foyers japonais, et semble consister en un casque avec deux écrans LED (et non à cristaux liquides).Elle ne pourra pas être connectée à un téléviseur et on y insèrera une cartouche directement. Une manette serait aussi connectée sur ces "jumelles" Nintendo. La technologie utilisée s'appelle Private Eyes et a été créée par la société Reflexion Technology. Les jeux risquent fort d'être en trois couleurs (et je ne plaisante pas). La date de commercialisation se situerait au printemps 1995 avec une sortie simultanée aux USA et au Japon. Voilà, autre chose ?

CD-ROM ET UNE CARTOUCHE

Bonjour Docpad, je ne comprends pas la différence qu'il y a entre un CD-Rom et une cartouche. Pourquoi tout le monde parle de CD-Rom en informatique et bientôt sur consoles ? Est-ce une révolution technologique ? Jérome Bonnet (Paris) Tu sais qu'en matière de musique, on est passé depuis quelques années du support magnétique (les cassettes) ou vinyllique (les disques) au support optique (les CD). On ne peut pas vraiment parler de révolution technologique, mais plutôt d'un changement de support. Dans le domaine des jeux vidéo, l'utilisation récente du CD-Rom n'a pas vraiment conquis le public pour plusieurs raisons. Le principal intérêt de ce nouveau support est le stockage énorme : on peut stocker l'équivalent de 250 Super Mario Collection sur un seul CD-Rom. De plus, la qualité sonore a l'avantage d'être excellente, CD oblige. Qu'on s'entende, le CD-Rom n'améliore pas les capacités d'une console, il n'est qu'un stockage. De plus, les éditeurs de jeux vidéo n'ont pas vraiment joué le jeu en ne produisant que de rares produits originaux. Disons que pour le Mega-CD, la plupart des produits ont tendance à être des adaptations (cf. Flink ce mois-ci). Par contre, la gamme NEC fait exception, puisque certains jeux bénéficient vraiment des capacités de stockage du CD-Rom. Un autre problème se pose, celui du temps d'accès qui est beaucoup plus lent que sur cartouche. Espérons que les nouvelles consoles permettront à ce support d'avenir de vraiment exploser.

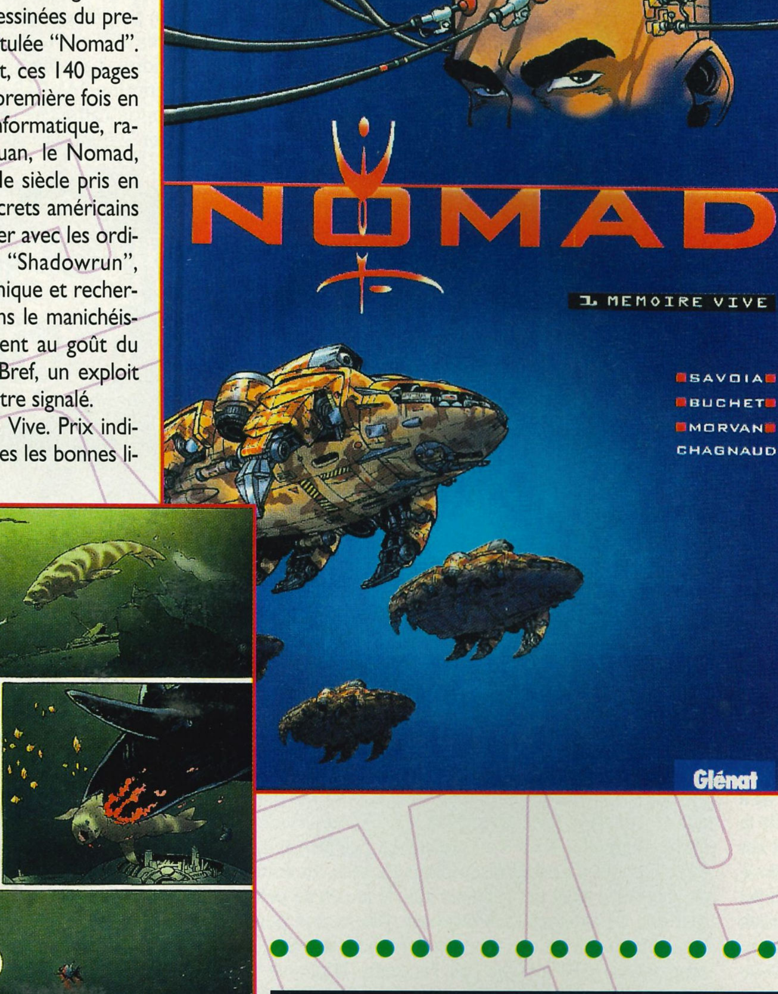
COMMENT ECRIRE À DOCPAD :

Il suffit de prendre un stylo et une feuille, de se munir d'une enveloppe et d'inscrire l'adresse suivante. N'oubliez pas que le timbre se met à l'extérieur de l'enveloppe. Ce n'est pas parce que l'on pose des questions zarbs qu'il faut nécessairement être zarb, vous voyez ?

Joypad (Docpad)
10, rue Thierry Le Luron
92592 Levallois-Perret Cedex

NOUVELLE ORIENTATION DE LA B.D. FRANCAISE AVEC NOMAD

Jean-David Morvan (scénariste), Sylvain Savoia et Philippe Buchet (dessinateurs), trois jeunes auteurs dont la moyenne d'âge est de 24 ans, viennent de gratifier les amateurs de bandes dessinées du premier tome d'une série intitulée "Nomad". Parues aux éditions Glénat, ces 140 pages mises en couleur pour la première fois en France par le biais de l'informatique, racontent l'histoire d'Arrouan, le Nomad, un jeune Touareg du XXIe siècle pris en charge par les services secrets américains et capable de communiquer avec les ordinateurs (un petit air de "Shadowrun", non ?). Un scénario dynamique et recherché qui ne tombe pas dans le manichéisme de plus en plus souvent au goût du jour en matière de B.D. Bref, un exploit d'originalité qui mérite d'être signalé.
NOMAD T. 1 - Mémoire Vive. Prix indicatif : 98 F TTC dans toutes les bonnes librairies.



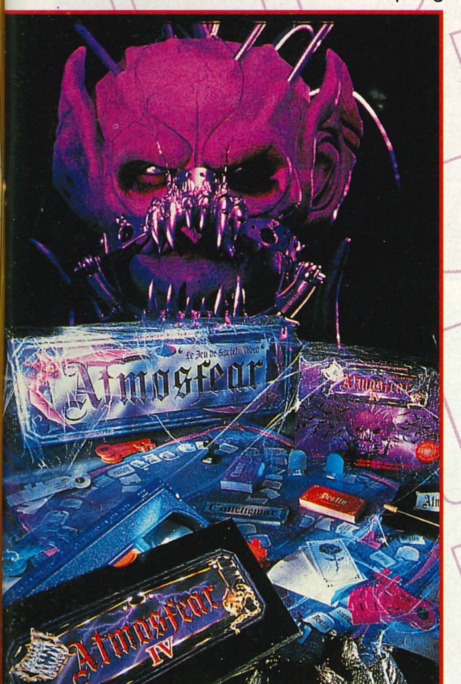
D'après une étude récente, il y aurait actuellement dans le monde 7 millions de PC/Mac réunis, 800 000 Sega CD, 200 000 3DO et 100 000 Jaguar (!).
À l'orée de l'année 1996, on estime la hiérarchie comme suit : PC/Mac 23 millions, 3DO 5 millions, Sony PS-X et Sega CD 1,7 million (!), Sega 32X 1,6 million, SegaSaturn et Ultra 64 1,3 million et enfin Jaguar 1 million.

- 418,3 millions $: c'est le chiffre d'affaires global d'Electronic Arts pour l'exercice 1993 jusqu'à mars 1994.
- 331 millions $: c'est le chiffre d'affaires d'Acclaim pour l'année 1994 en cours.
- 31 millions $: c'est le bénéfice d'Acclaim pour l'année 1994 en cours.
- 10 millions $: c'est le budget alloué à la campagne de pub pour "Donkey Kong Country" dans le monde.
- 30 millions $: c'est le budget alloué, pour les USA, à la campagne de pub de la Jaguar. On se demande bien où ils vont chercher tout ça.
- 300 000 : c'est le nombre de CD-Rom Jaguar qu'espère vendre Atari aux USA, dès sa première année de lancement.
- 1 million et 750 000 : c'est l'estimation de Virgin, en nombre de cartouches, pour les ventes du jeu "Lion King" respectivement en Europe et aux USA.
- 720 000 : c'est le nombre de SNES vendues au Royaume-Uni durant l'année 1993.
- 880 000 : c'est le nombre de Megadrive vendues au Royaume-Uni durant l'année 1993.
- 10 000 : c'est le nombre de 3DO vendues chaque mois dans le monde (hum !).
- 200 000 : c'est le nombre de "Fifa Soccer" version SNES vendues en Europe jusqu'à maintenant.
- 100 : le nombre de salles d'arcade dédiées exclusivement à Sega et Namco dans le monde. Dont 50 rien qu'au Japon. Et bientôt une à Paris.
- 200 millions $: c'est l'amende dont devra s'acquitter Nintendo of America à la société Alpex Computer pour une sombre affaire de plagiat de système informatique dans les années 70, au temps de la NES 8 bits !
- 50 000 : c'est le nombre de Wonder Mega 2 (X. Eye de JVC) vendus en un mois aux USA !
- 200 000 000 000 : c'est le nombre de neurones que perd Greg chaque seconde !
- 3 000 : c'est le nombre de jeux vidéo contrefaits saisis par la police à Aubervilliers en août dernier.
- 43 % : ce sont les bénéfices du deuxième trimestre réalisés par Atari Corp, par rapport à la même période l'année dernière.
- 500000 : c'est le nombre de Jaguar qu'Atari espère vendre durant l'année 1994.

LES CHIFFRES DU MOIS : PROJECTION, PROJECTION...

Atmosfear, Atmosfear...

Vous ne connaissez peut-être pas encore Atmosfear, le jeu d'ambiance le plus original qui soit. Atmosfear vous plonge, par le biais d'une cassette vidéo, dans un monde sordide, où il vous faudra mener une enquête. De façon régulière, de nouvelles cassettes vidéo sortent afin de plonger les joueurs au cœur d'aventures qui valent vraiment la peine d'être découvertes. Dernier épisode en date : Atmosfear IV, La comtesse Elizabeth Bathory, le Vampire. Autant dire que si Dracula fait partie de vos connaissances intimes, vous avez toutes les chances d'apprécier ce jeu, qui est aussi un jeu vidéo à sa manière. Attention toutefois, pour jouer à ces nouveaux épisodes, il faut posséder la boîte de base
(de 190 à 220 F pour tous les possesseurs de magnétoscope, par Habourdin).





Après Wimbledon I et 2, Sega n'avait plus sorti de jeux de tennis sur sa console 16 bits. Eh bien, ça y est, le petit dernier est arrivé, et il semble très prometteur. Même si au premier abord, on était un petit peu réticent, on y prend du plaisir au fil des matches. Pas mal d'atouts plaident en sa faveur, comme par exemple les divers niveaux de vitesse de jeu, tous les vrais joueurs de l'A.T.P. Tour, et les nombreux tournois sur les diverses surfaces de jeu. Arrivera-t-il au niveau de I.M.G. Tennis ? Réponse bientôt...

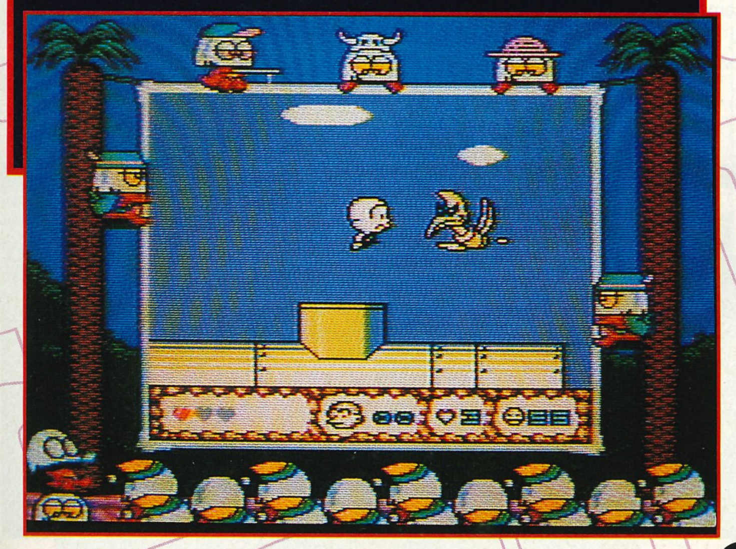




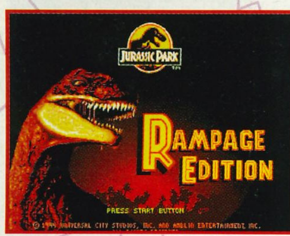
B.C. KID 2

MACHINE : GAME BOY • EDITEUR : HUDON SOFT

Le petit être au corps disproportionné et aux origines très éloignées du monde des consoles, revient pour de nouvelles aventures mouvementées sur la portable de Nintendo. Que dire, sinon que ce nourrisson breton (les descendants des celtes sont réputés pour avoir la tête dure, non ?) va (une fois n'est pas coutume) rencontrer une myriade de monstres préhistoriques en tous genres et les vaincre d'un bon coup de boule. Mais ça, vous vous en doutiez !

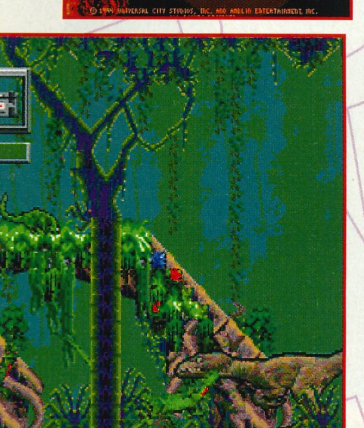


Les dinos sont de retour !



MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : SEGA

Si vous aviez aimé le premier épisode sur cette même console, je ne vois pas pourquoi il en serait autrement avec cette suite qui lui ressemble sur pas mal de points. Déjà c'est un jeu de plates-formes/aventure. Mais en plus, il offre la liberté de choisir ou non le Raptor ou bien l'humain. Avec ce dernier, vous disposez de plusieurs armes possibles et vous avancez dans vos missions à travers une jungle dense et dangereuse. Encore une cartouche pour amateurs de sensations fortes !



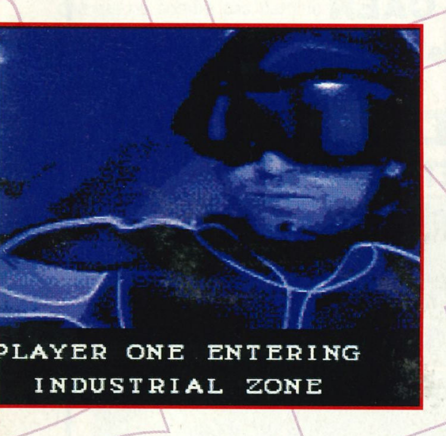


KATSUMI ENTRETIENT LA FLAMME

C'est ce que vous propose la boutique Katsumi, qui, depuis quelques semaines, importe régulièrement, pour le plaisir de beaucoup de fans, des parodies érotiques en bandes dessinées des plus grands standards japonais. Nous avons vu au hasard "Heats" mettant en scène les héroïnes de Street Fighter 2 dans des positions plutôt...coquines. Puis ensuite "R Time Special Sailor Bunbun", une parodie complètement loufoque et érotique de la fameuse série Sailormoon. Il en existe bien d'autres, mettant en scène les personnages de séries célèbres (Dragon Ball, Ranma 1/2, Patlabor, Slam Dunk) comme des personnages de jeux vidéo célèbres (SNK's band party, et autres mettant en scène principalement Mai, Nakoruru,Yuri Sakazaki, King Charlotte et Jeanne). Vous êtes intéressés? Foncez chez Katsumi, 22, rue Titon, 75011 Paris. Tél. : 40.09.18.66. Il faut compter entre 30 et 50 F pour un album gros format.

Fans de l'imagination, à vos tablettes !

Vous aimez l'animation japonaise ? La science-fiction ? Les jeux de rôles, les jeux grandeur nature, wargames et autres plateaux-stratégies-figurines-fanzines-BD et jeux vidéo ? Dans ce cas, courez vite (enfin vite... c'est quand même dans deux mois) aux "Premières rencontres de l'imagination" qui se dérouleront au lycée Camille Sée, 11, rue Léon Lhermitte, dans le 15e arrondissement de Paris, du vendredi 11 au dimanche 13 novembre. L'entrée sera à 20 F (ou 10 pour le tarif réduit), et vous pourrez regarder des dessins animés sur un écran de cinoche, concourir sur des jeux de rôles, prétendre au titre de meilleur scénariste de jeu de rôles, meilleur assassin de JDR grandeur nature (NDTSR : la tronçonneuse est-elle autorisée ?), ou illustrateur du thème "science fiction" sans compter tout le reste... Et que dire de plus, sinon que vous risquez d'y voir les joyeux lurons de Joypad... Venez nombreux !



THE LAWNMOWER MAN

MACHINE : MEGADRIVE EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE

Le retour du Cobaye

Déjà sorti sur la Super Nintendo, il y a de cela quelques temps, voici donc la conversion du film du même nom (excellent film, soit dit au passage) sur la console de Sega. Moitié jeu de plates-formes classique et moitié jeu niveaux style 3D hallucinée, The Lawnmower Man est un titre vraiment particulier que l'on attend incessamment sous pneu Michelin chez nous.Si vous aviez aimé le premier épisode sur cette même console, je ne vois pas pourquoi il en serait autrement avec cette suite qui lui ressemble sur pas mal de points. Déjà c'est un jeu de plates-formes/aventure. Mais en plus, il offre la liberté de choisir ou non le Raptor ou bien l'humain. Avec ce dernier, vous disposez de plusieurs armes possibles et vous avancez dans vos missions à travers une jungle dense et dangereuse. Encore une cartouche pour amateurs de sensations fortes !

THE PAGEMASTER

MACHINE : MEGADRIVE EDITEUR : FOX INTERACTIVE

The Pagemaster semble s'inspirer tout droit du fameux film "L'histoire sans fin" où un enfant, héros de cette aventure, était transporté dans ses rêves les plus fous. Ici, c'est kif-kif, sauf qu'il s'agit d'un autre film encore inédit en France, où un gamin voyagera dans des histoires de livres. Vous dirigez un petit garçon emporté dans ses lectures de livres magiques. Le sprite est extrêmement bien animé, et les divers niveaux qui composent le jeu semblent très longs. Le genre est celui de la plate-forme classique, mais on pourrait bien retrouver quelques petites pointes d'aventure...



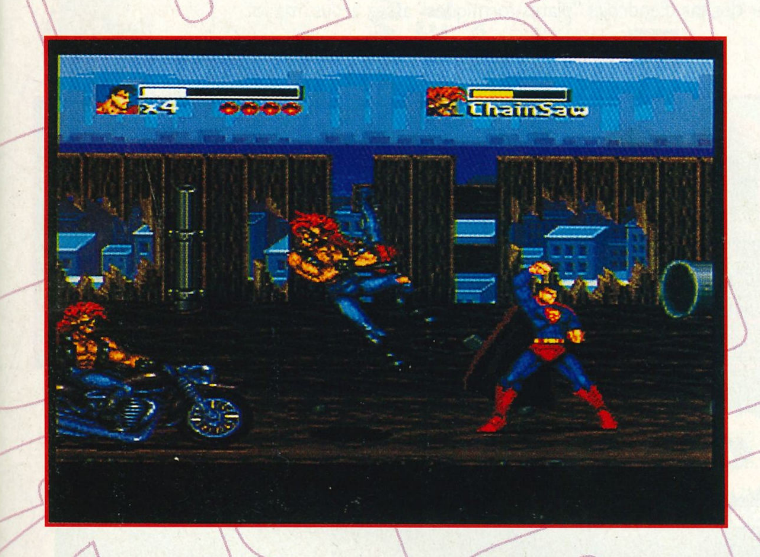
THE DEATH & THE RETURN OF

SUPERMAN

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : SUNSOFT

Superman est-il mort ?

Lors de la bataille de Doomsday, Superman, ce héros mythique, a succombé à ses blessures mortelles. Et, on ne sait comment, un nombre inquiétant de nouveaux Super Vilains en ont profité pour faire leur apparition dans ce monde chaotique. Dans ce beat'em up aux allures très classiques, parviendrez-vous, à l'aide de Superman ressuscité (eh oui !), à contrer les desseins de ces personnages inquiétants ? On verra bien...



Vous ne rêvez pas ! Cela n'arrive pas qu'aux autres. Vous aussi, devenez un Greg, un vrai ! Quelques habitudes de vie très simples (en apparence), vous permettront de devenir un véritable héros masqué. Un Greg qui se respecte aime avoir sa longue chevelure dans le vent lorsqu'il chevauche sa moto de grosse cylindrée et qu'il rentre chez lui, dans sa lointaine banlieue entre Sarcelles et La Courneuve. Notre héros masqué compatit aussi au malheur de son prochain, il ne peut rester indifférent au drame de Mireille M. C'est dans ces moments qu'on peut l'entendre s'écrier "Oh mon Dieu, la pauvre petite !". Alors, si vous voulez en savoir plus pour devenir un Greg, un vrai, ne manquez surtout pas notre prochain épisode !

VOUS AUSSI, DEVENEZ UN... GREG !!!



NO ESCAPE

MACHINE : SUPER NINTENDO EDITEUR : SONY

Absoloment !

Une fois de plus, Sony s'offre la licence d'un film qui a bien marché, et que l'on connaît, nous Français, sous le nom "d'Absolom 2022". À ce propos, je vous le conseille : c'est très sympa. Dans le jeu, comme dans le film, vous jouez le rôle d'un prisonnier (coupable d'avoir abattu à bout portant son supérieur à l'armée), "muté" dans une prison d'où, paraît-il, on ne revient pas. Et pour cause, elle se trouve sur une île. L'endroit est appelé Absolom. Non seulement, dans un premier temps, il faudra fuir un groupe de fous-furieux régnant en barbares sur les lieux, mais en plus, des satellites ultra-modernes surveillent les moindres faits et gestes des "locataires". Pour arriver au camp des bons, il faudra passer des tas d'endroits "plates-formiques" assez ardus, ma foi.



NIGHT TRAP SUR MEGA CD

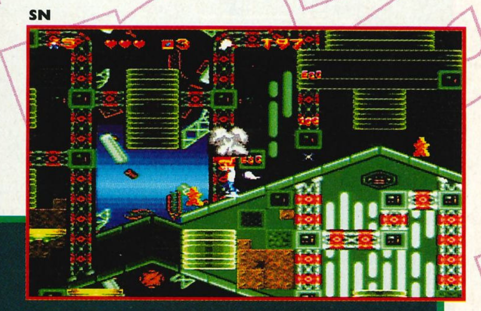
Le vampire surgit de nulle part !

Eh !... mais non, je ne rêve pas ?!... Attendez, je m'approche de plus près, quelque chose me tracasse... Non, ce n'est pas possible, c'est une hallucination, un rêve éveillé, une hérésie mentale, un cataclysme occulaire. Les bras m'en tombent le long du corps, les palpitations de mon pauvre cœur se font de plus en plus frénétiques, mon flux sanguin de plus en plus rapide... Ah ! mais que m'arrive-t-il ?... Eh ! mais non, je n'avais pas rêvé... c'est bien Night Trap sur Mega CD que je vois sur mon beau bureau tout neuf ! Et en français S.V.P. ! Arrrhg ! Je me meurs, c'est trop beau pour être vrai !!... Il fallait bien que ça arrive, depuis le temps que Sega annonce la sortie de ce jeu. Voilà, vous savez tout maintenant, il est sorti et il vous attend dans votre boutique préfér.... Aaaaarrrrgh !!!!

MD



SN



MIGHTY MAX

MACHINE : SUPER NINTENDO ET MEGADRIVE EDITEUR : SONY

Un max de réflexion

Mighty Max est véritablement un drôle de jeu ! Imaginez trois personnages à choisir au choix (une fille, deux gars), et qui sont capables de faire des bonds de quinze mètres de haut à une vitesse fulgurante. Vous obtiendrez alors assez facilement un jeu de plates-formes complètement "fun". Ajoutez-y une bonne dose de réflexion du style de ceux qu'on trouve dans Bubba'n'Stix (oui, oui, ceux-là même !), et, devant vos yeux ébahis, vous aurez là un des softs les plus avantageux qui soit dans le genre. Si la torture cérébrale est un plaisir pour vous, attendez donc Max !

FLINSTONES

MACHINE : SUPER NINTENDO ET MEGADRIVE
EDITEUR : SONY

Rencontrer les Flinstones !

Il fallait s'y attendre, après le film sorti cet été en France, assez délirant bien que réservé avant tout aux plus jeunes d'entre nous, voici donc le jeu, en avant-première, sur la Super Nintendo et la Megadrive. Dans cette préhistoire d'avant-garde, vous jouez le rôle d'un bon vieux père de famille dont la subite et curieuse réussite sociale lui valent l'animosité de ses proches. Dans un jeu de plates-formes très classique, vous devrez parcourir de vastes contrées à la recherche de votre honneur perdu. En affrontant quelques dinosaures et autres autochtones pour le moins carnassiers...



MD



SN



SUPER ADVENTURE ISLAND 2





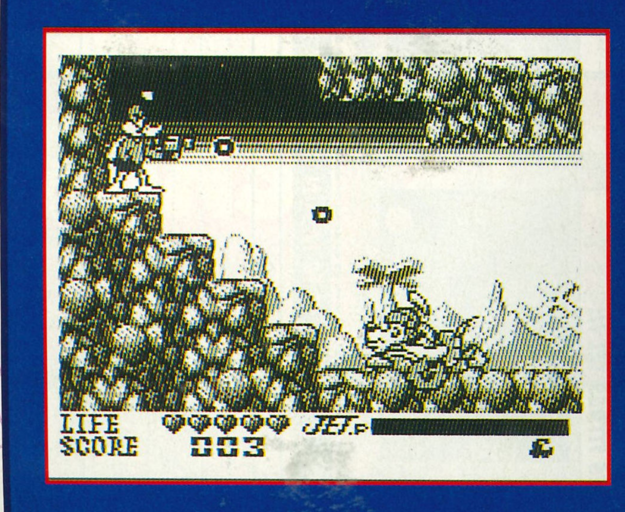
La “super aventure des îles version 2.0” s’apprête à envahir nos consoles. Le concept du jeu reste simple. Il s’agit de parler aux différentes personnes que vous, le héros, rencontrez en cours de route afin de connaître la marche à suivre pour le bon déroulement de l’histoire. Le début de la quête commence par un dialogue avec le roi du coin, et la fin... à vous de la découvrir. Un jeu de plates-formes/aventures dans la lignée des Wonderboy Megadrive et Master System

CONSOLE: SUPER NINTENDO

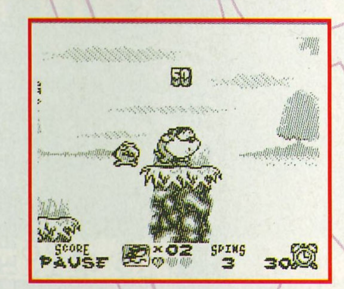
DAFFY DUCK

Game Boy Editeur: Sunsoft

Une fois de plus, Daffy va devoir revêtir son costume pourri de sauveur des galaxies pour sauver la Terre de Marvin le martien dans un jeu de plates-formes pourvu de mots de passe (idéal pour les plus petits !). A suivre...



TAZMANIA
DEVIL IN ISLAND CHASE



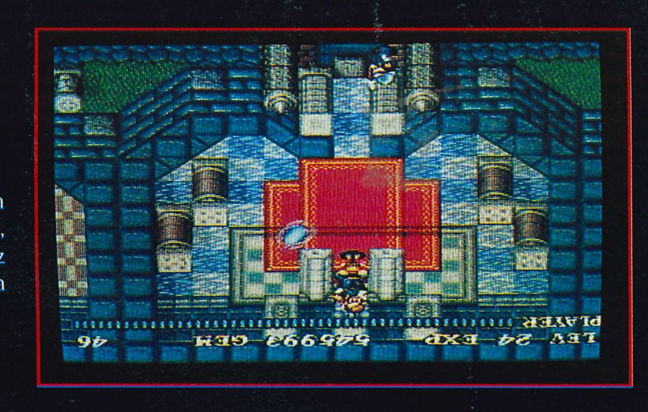
Game boyEditeur: Sunsoft

Tazmania, la forte tête des héros de dessins animés, revient dans un jeu de plates-formes où il devra échapper aux gardiens du zoo d’où il s’est enfui. Les héros de la Warner n’ont pas fini de faire parler d’eux sur Game Boy.

SOULBLAZER

Editeur: Ludi Games
MACHINE : SUPER NINTENDO

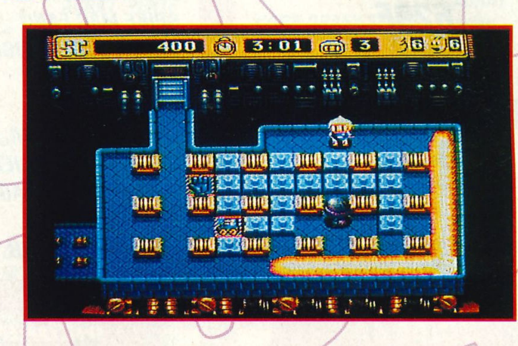
Soulblazer, le très fameux clone de Zelda sorti il y a deux ans déjà chez Enix, va faire une entrée fracassante en France vers le mois de décembre. Et en français, s'il vous plait (merci !). On vous en recausera en temps voulu, mais sachez d'ores et déjà que c'est un excellent jeu, qui manquait au catalogue français de la Super Nintendo.



SUPER BOMBERMAN 2 SNIN ET BOMBERMAN GB

CONSOLE : SUPER NINTENDO ET GAME BOY
ÉDITEUR : HUDSON SOFT

La suite tant attendue du premier Bomberman sur Super Nintendo, testé dans la rubrique import de JOYPAD n°30, est enfin annoncée en version officielle pour le début du mois de novembre. Un petit frère est aussi annoncé sur Game Boy, où il serait apparemment possible de jouer à quatre simultanément. Affaire à suivre...





VISION MULTIMÉDIA

Du nouveau dans le Multimédia !

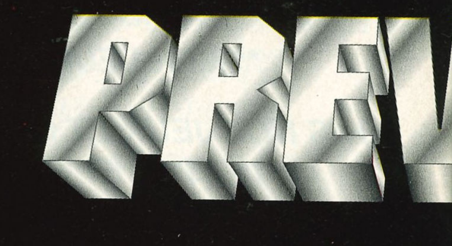
Vision Multimedia, une S.A.R.L. créatrice de softs sur des stations graphiques comme Silicon Graphics, et dont le siège se trouve à Paris, se propose depuis peu d'installer des bornes, non pas d'arcade, mais de catalogues électroniques destinés aux hôtels 3 et 4 étoiles (on ne prête qu'aux riches !), à l'usage évidemment des touristes y séjournant. Ce catalogue offre des services aussi variés que la découverte d'un monument, d'une bonne auberge ou encore de l'axe routier de la ville où se trouve ladite borne. Tout ça sans se déplacer. Comme cela est destiné avant tout aux touristes, ce sublime "Pariscope" électronique est consultable en huit langues différentes, du français à l'arabe en passant par le chinois. Une simple pression du doigt, et hop ! vous voilà transporté à la Concorde ou à l'Hôtel de Ville. C'est beau le progrès... Pour plus de renseignements, voici les coordonnées : 26, rue de la Pépinière, 75008 Paris. Tél. : 42.93.75.66. Fax : 42.93.75.68.

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

MEGADRIVE EDITEUR : VIRGIN

Après une première vie sur micro, ce jeu est en cours d'adaptation sur Megadrive. Même s'il s'agit de Snooker (peut répandu en France), on peut vous assurer que la vitesse et la fluidité du scrolling de la 3D sont tout bonnement extraordinaires. On peut à peu près tout faire avec des milliers de possibilités. Le jeu peut se jouer à la souris (conseillé) et émerveillera les fans (même s'ils ne sont pas beaucoup).





STREET







DES COURSES D

Après le succès phénoménal de Super Mario Kart, tout le monde pensait que Nintendo allait donner une suite à ce fantastique jeu de karting sur sa console 16 bits. Et nous attendîmes... en vain ! Et, "qui va à la chasse, perd sa place", comme on dit souvent chez nos amis les humains. Effectivement, c'est UBI Soft qui s'est chargé, non pas de produire un deuxième volet (licence oblige), ce qui eût été beaucoup trop simple, mais tout simplement de réaliser un jeu du même genre (course de kartings/voitures) basé autour de la fameuse technique du mode 7. Et quelle réussite ! Il est vrai que nous n'avons pas pour habitude de donner un avis dans ces colonnes, mais tout de même, difficile de s'en empêcher cette fois. C'est magique, on joue des dizaines de parties et on est emballé ! Mais comment donc rester insensible devant tant d'options ? Jugez-en par vous-même avec vos yeux propres que vous aurez











EDITEUR : UBI SOFT • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE

RACER

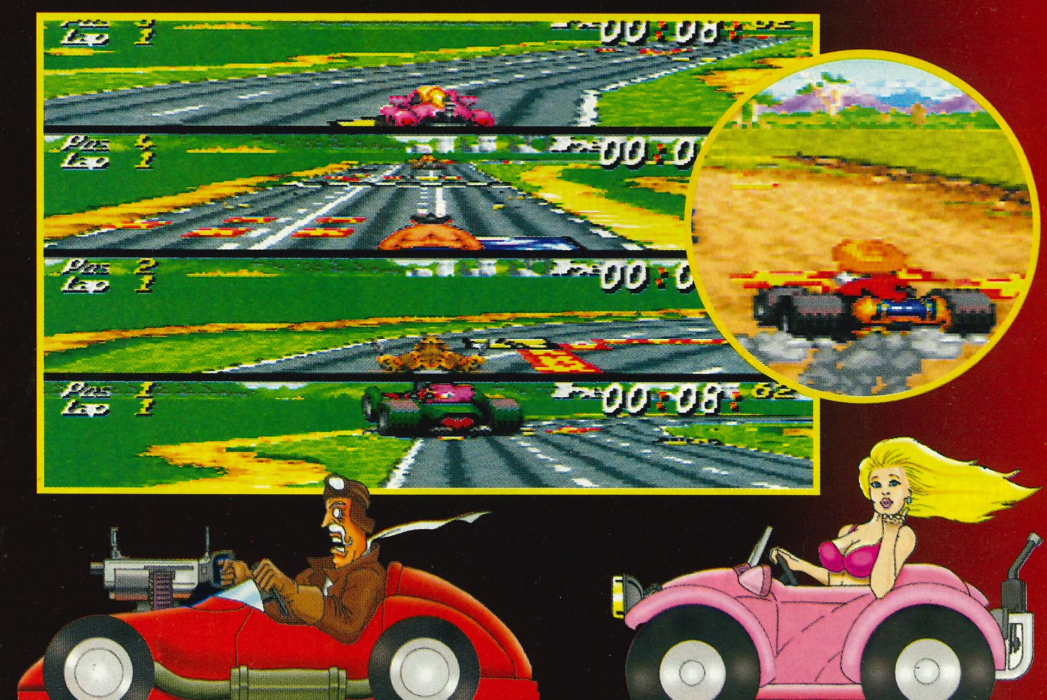
RUE À QUATRE !

frotté frénétiquement au préalable : le programme peut permettre à quatre joueurs de concourir simultanément avec, bien sûr, un écran séparé en autant de parties pour chaque "kartman". Pas de panique pourtant, car même si cela semble un peu petit, on s'y amuse et on y voit autant que lorsqu'on y joue seul ou bien à deux. Mais ce n'est pas tout, puisque le jeu comporte pas moins de 20 circuits, qu'il est de surcroît pourvu de 4 niveaux de difficulté, que le programme possède 12 délicieuses musiques originales et que 8 personnages différents sont "utilisables" dans 4 coupes bien distinctes ! Ouf ! Pour ceux que ça amuse, il y a également des matches de foot, toujours en bagnoles (!) et le désormais fameux "Rumble" où tout le monde doit se pousser dans un ravin pour rester seul vainqueur ! Bref, vous voyez qu'il y a vraiment de quoi faire. Ne manquez surtout pas le prochain numéro avec une surprise à la clé!

TRAZOM

















STREET







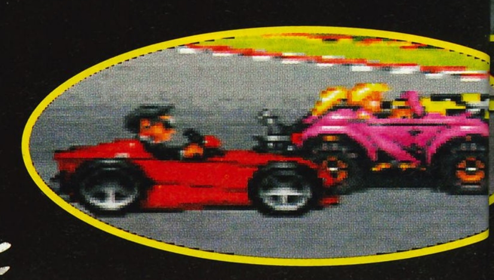






PAS DE DSP POUR L'ACCÉLÉRER !

Au fait, on ne va pas se quitter comme ça ! J'ai encore quelques petits trucs à vous dire au sujet de ce jeu. Comme par exemple ceci : lors des parties où vous jouez seul (et uniquement dans ces cas précis), il est possible de revoir votre course dans tous les angles imaginables (vous dirigez alors les mouvements de "caméra" avec la manette) en changeant, si vous en avez envie, la voiture à suivre. C'est très intéressant lorsqu'on veut revoir une action litigieuse (enfin, une action normale plutôt !). Je ne vous ai pas parlé non plus des musiques qui s'annoncent sublimes, et toutes différentes selon que l'on choisit tel ou tel personnage. À ce propos, à la rédac, on ne peut plus s'empêcher de fredonner la fameuse musique d'Helmut. Même Greg (alias Gaston Lagaffe : il vient de faire tomber douze livres et douze verres en porcelaine !) qui déteste les jeux de voitures autant que moi les jeux de rôles en japonais, y est allé de son refrain. Il est comme ça notre Greg, quand il ne chante pas "Hélène et les Garçons" ou bien "Le chien de Tintin c'est Milou, Milou, Milou...", il se met aux musiques de jeux vidéo. Bon, d'accord, il siffle très faux, mais bon, on lui pardonne, il fait des efforts. Ce qui est louable de sa part.

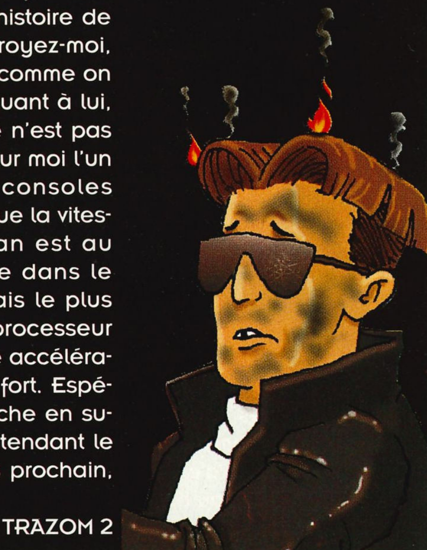


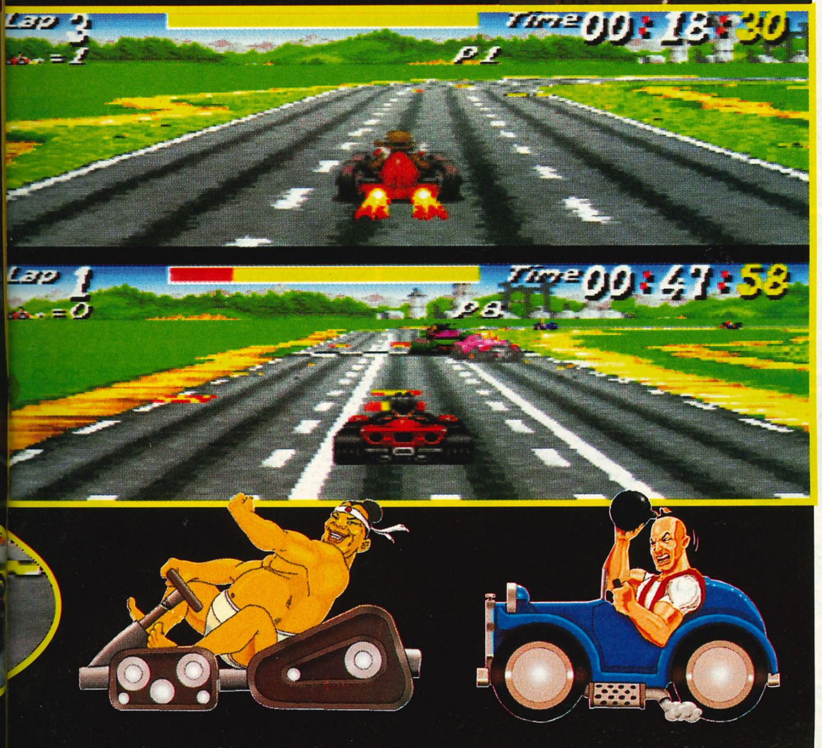


SUITE

Street Racer, c'est aussi et surtout une animation exceptionnelle. Pour en être encore plus convaincu, j'ai refait des parties de Super Mario Kart, histoire de voir la différence. Eh bien, croyez-moi, j'ai pris une sérieuse claque, comme on dit ! Le jeu Nintendo a pris, quant à lui, un sérieux coup de vieux. Ce n'est pas pour être méchant, il reste pour moi l'un des meilleurs jeux toutes consoles confondues, mais le fait est que la vitesse de défilement de l'écran est au moins deux fois plus rapide dans le nouveau titre d'Ubi Soft ! Mais le plus fort, c'est qu'il n'y a aucun processeur qui permette une quelconque accélération du jeu !! Et là, c'est très fort. Espérons que le prix de la cartouche en subira les conséquences. En attendant le méga test de la mort le mois prochain, délectez-vous de ces photos.

TRAZOM 2





SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO • SUPER

NBA Live'95



MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE



MEGADRIVE


SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

EN DIRECT LIVE

Présenté depuis plusieurs numéros (rubrique "News") sous le titre de "NBA Showtime" sur Megadrive, voici finalement la version déf de ce nouveau jeu de basket signé Electronic Arts, mais cette fois sur Super Nintendo ! Eh oui, elle est arrivée en n°1 ! À ce propos, quand il s'agit de basket, de hockey sur glace ou de football américain sur n'importe quel support, on peut dire que seul "EA" sait tirer son épingle du jeu et nous apporter des produits dignes de ce nom. Comme leurs jeux sont très souvent d'excellente qualité, ce nouveau basket ne déroge pas à la règle non plus. Loin de là ! Non seulement toutes les équipes de la NBA avec tous les joueurs que comportent cette ligue sont présents, mais en plus, il sera possible d'y jouer jusqu'à cinq simultanément ! Rien que ça. Rien à voir par contre avec le fiasco de "Hyperdunk" de Konami. Ici, c'est vraiment d'une très grande jouabilité, et les options vous permettent de jouer avec plusieurs niveaux de difficultés, de choisir le temps de chaque partie, d'opter pour un certain degré de réalisme ou d'avoir tous les smashes en "slow motion" (ralenti en direct pour mieux les apprécier !), sont véritablement légion. Et encore, cette liste est loin d'être exhaustive. Pour avoir joué seul pas mal de parties, je puis vous dire que c'est très sympa en solitaire également. Grâce à la vue en 3D isométrique, vous voyez parfaitement à qui vous passez la balle et à quel moment vous devez faire les "dunks". À ce propos, il y en a une quantité incroyable. En plus, avec les boutons "L" et "R", vous accélérez votre vitesse et alors là... TRAZOM.

EDITEUR : OCEAN ET ELECTRONIC ARTS
SORTIE : NOVEMBRE

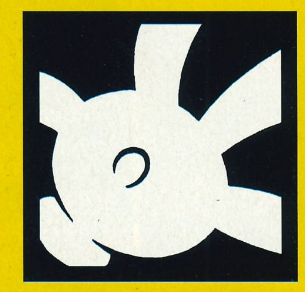

SUPER NINTENDO




SUPER NINTENDO



LA



MANIA



VOUS



GUETTE...

Pac in time





LE GLOBULE JAUNE EST DE RETOUR !

Les concepteurs de "Pac in Time" se sont certainement bien amusés en créant ce jeu qui met de nouveau en scène le fameux Pacman, héros s'il en est, de notre tendre enfance. Souvenez-vous (NDLR : décidément, ce mois-ci Trazom nous fait un mag nostalgie...), cette boule jaune mangeuse de "Pac-Gomme" que les plus jeunes d'entre nous ont découvert pour la première fois il y a de cela plus de dix ans, revient dans des aventures pour le moins rocambolesques. Dans un jeu de plates-formes/réflexion, à la manière de Dizzy sur MD, et dans une vue en fausse 3D, vous dirigez Pacman, petit être court sur pattes, qui doit non seulement faire preuve d'agilité en franchissant des obstacles pour le moins ardus, mais aussi étaler un tant soi peu d'intelligence, pour, le cas échéant (souvent, en fait !), utiliser des objets de façon adéquate. Si vous croyez avoir affaire ici à un jeu de plates-formes bête et méchant, vous vous trompez donc lourdement ! Ainsi, la petit pastille court, saute, se sert d'une corde pour grimper le long des murs et des arbres, affronte des dizaines d'ennemis tels que fantômes, boules de peluches, plantes carnivores et autres monstres de tous poils. Normal, me direz-vous, quand on se retrouve dans des dizaines d'époques différentes, à la recherche de je ne sais quoi. Heureusement, notre vieil ami peut aussi tirer des boules de feu avec son organe qui lui sert de bouche ! Afin de m'arrêter là, sachez aussi que le jeu devrait être disponible pour le mois de décembre sur les Megadrive et Game Gear.

TRAZOM.

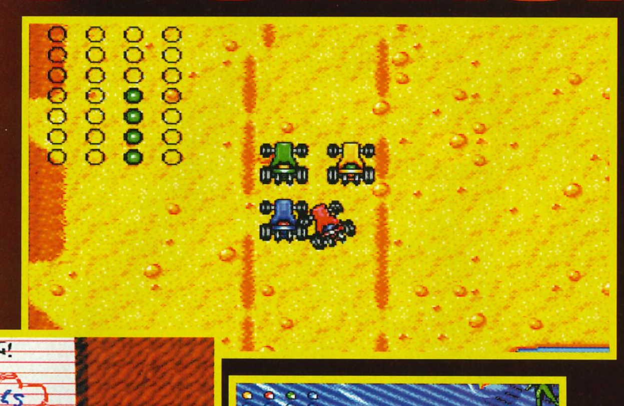
EDITEUR : MINDSCAPE
SORTIE : NOVEMBRE 94



PREVIEWS

MICROMACHINES









TOUT EST MINI DANS VOTRE VIE !

Sorti depuis longtemps sur Megadrive, Micro Machines arrive enfin sur Super Nintendo. On retrouve ces sacrés petits bolides colorés que vous connaissez si vous en achetez dans les magasins de jouets. Il ne faut pas s'attendre à de grandes nouveautés, puisque l'on retrouve tous les niveaux originaux. Par contre, il y a un plus : la possibilité de jouer à quatre simultanément. Il suffira de vous munir d'un adaptateur quatre joueurs et vous pourrez vous payer des parties endiablées. Le principe, lorsque l'on joue à quatre, est de larguer les autres en dehors de l'écran. Pour cela, il faut aller très vite et sortir un à un les autres concurrents. Il y a bien entendu différents bolides qui évolueront sur des circuits aussi originaux que délicats. À quatre, l'ambiance est absolument unique. Un jeu pour fonceurs que l'on attend pour novembre. OLIVIER

EDITEUR : SONY
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

Power Rangers

5 GAMINS POUR SAUVER LA TERRE

On ne connaît pas encore bien les cinq Power Rangers en France alors qu'ils font un gros carton aux États-Unis. La série TV (Saban International) est pourtant diffusée chez "Dorothée" tous les mercredi. Les cinq personnages du groupe sont des étudiants choisis par un certain Zordon pour défendre la Terre des attaques de Rita Repulsa et de ses monstres. Bandai ne pouvait pas rater l'occasion d'adapter cette série sur Super Nintendo. Dans le jeu, on retrouve les cinq héros d'abord en simples étudiants, ensuite en super guerriers (avec des super pouvoirs) et enfin utilisant leurs Dinozords respectifs. Le jeu est un beat-them-up à progression aux graphismes sympa, mais qui ne se déroule que sur un plan. Les combats ont pour cadre Los Angeles, dans la forêt ou encore dans de luxueux hôtels. Préparez-vous à lutter contre des hordes d'Aliens dans le plus pur style japonais et à retrouver les gigantesques robots Megazord. OLIVIER

EDITEUR : BANDAI
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE









Pitfall

LE PUITS DU FOU !

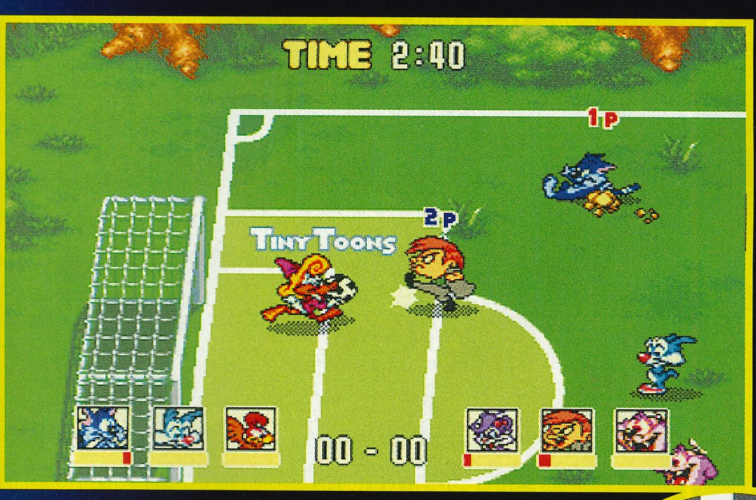
Rappelez-vous, c'était il y a plus de dix ans, Pitfall, un jeu alors révolutionnaire pour l'époque, sortait sur la fameuse VCS 2600 d'Atari. Certains d'entre nous se sont éclatés comme des fous sur ce jeu complètement novateur. Eh bien, voici une très bonne raison, pour nous autres vieux de la vieille (enfin, pas moi !) d'avoir la larme à l'œil en voyant la remise au goût du jour de ce hit d'antan. Cette fois, vous l'avez compris, ça se passe sur Super Nintendo. Vous dirigez un personnage qui doit traverser des milliards de niveaux et doit affronter des milliards d'ennemis. Jusque-là, rien de bien transcendant. Voyons la suite ! Le héros principal est une espèce d'Indiana Jones dont les armes sont essentiellement un fouet, un "nunchaku" et un boomerang. Bien sûr, comme tout bon aventurier qui se respecte, notre homme pourra s'agripper à des crochets, sauter de liane en liane, ramper pour accéder à des passages difficiles, et le cas échéant trouver encore d'autres astuces se rapportant toujours à la nature environnante. Si vous vous sentez la force de partir pour une telle expédition, alors vous ne risquez pas d'être déçus !

TRAZOM

EDITEUR : ACTIVISION
DISTRIBUTEUR : SONY
DISPONIBILITE : DECEMBRE



TTA Acme All Stars





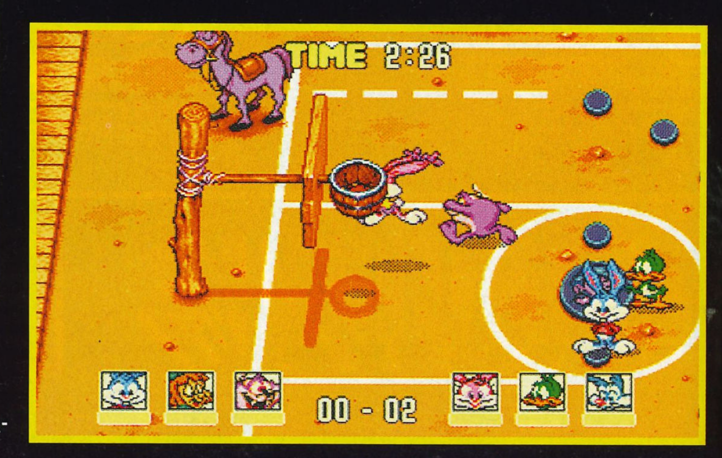


LES TINY TOONS SONT-ILS NOS AMIS ?

Ils sont petits et gentils, et un peu barjots aussi, mais croyez-vous que les Tiny Toons soient nos amis, oui nos amis ? Aussi loin que je me souvienne d'être allé dans une bonne auberge, je ne vois pas dans ma mémoire un seul jeu mettant en scène les Tiny Toons qui ait été un jeu "raté", voyez vous. Alors, un grave problème se pose pour le testeur qui enfile le bout de plastique recouvrant une carte eprom dans sa console portant le titre "Tiny Toons", à savoir : "Est-ce qu'enfin ils vont réussir à nous faire un jeu pourri mettant en scène les animaux bizarres de la Warner ?" Eh bien, non ! Une fois de plus, Konami a fait un excellent travail et ce jeu est tout aussi drôle que les autres, tout en étant à la fois gai et coloré. Bien sûr, ici foin de plates-formes et de méchants, vous n'aurez que des terrains de sport pour vous ébattre en toute impunité. On retrouve plusieurs sports dans cette cartouche, donc, mettant à chaque fois en scène les héros du célèbre dessin animé. Quelle joie de jouer au foot, au basket, au bowling, à la course d'obstacles ou au tataki avec tous les personnages des Tiny Toons ! Vous aurez entre autres la possibilité de former votre propre équipe avec Buster, Plucky, Hamton, Taz, Furrball, Coyote, BipBip, Montana et encore plein d'autres. Un peu lassant seul, ce jeu se révèle excellent une fois que votre ami(e), frère, cousin(e) ou parent(e) vient partager un p'tit match avec vous. Guettez le test le mois prochain !

Greg

EDITEUR : KONAMI
SORTIE : NOVEMBRE 94



PREVIEWS



Votre petit frère regrettera longtemps d'avoir échangé vos anciens jeux Sonic.



Sonic & Knuckles





Dans Sonic & Knuckles, il vous suffit de choisir d'être Sonic ou Knuckles pour ne plus avoir le même jeu. Et si par chance, votre petit frère n'a pas encore échangé vos jeux Sonic 2 et Sonic 3, vous saurez alors à quel point Knuckles peut métamorphoser ces jeux.



C'est plus fort que toi

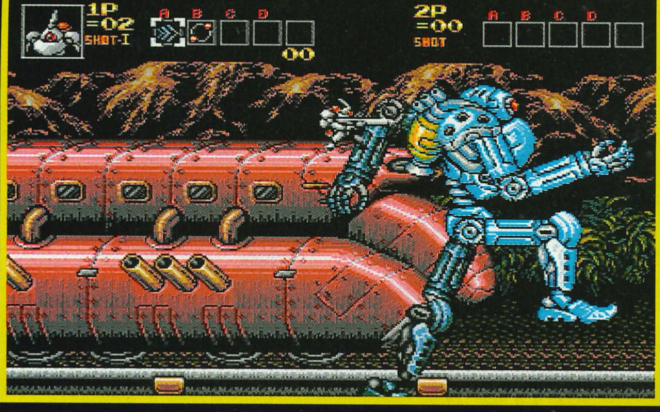
LINTAS





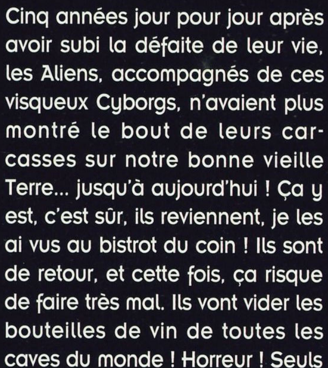
PROBOTECTOR











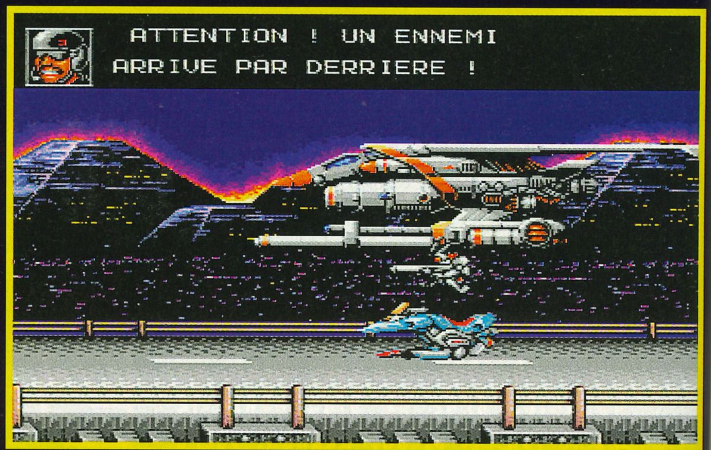


30 MINUTES POUR SAUVER LA TERRE !

Cinq années jour pour jour après avoir subi la défaite de leur vie, les Aliens, accompagnés de ces visqueux Cyborgs, n'avaient plus montré le bout de leurs carcasses sur notre bonne vieille Terre... jusqu'à aujourd'hui ! Ça y est, c'est sûr, ils reviennent, je les ai vus au bistrot du coin ! Ils sont de retour, et cette fois, ça risque de faire très mal. Ils vont vider les bouteilles de vin de toutes les caves du monde ! Horreur ! Seuls les fameux Probotectors (c'est drôle, en disséquant ce mot, ça pourrait donner les "Robots protecteurs et d'une grande honnêteté" !) peuvent venir à bout de ces intrus. Mais ils ne sont pas seuls sur la version Megadrive, puisque vous pourrez aussi incarner aussi facilement une amazone, un mutant mi-homme mi-loup ou encore un androïde de combat de la mort. Comme sur Super Nintendo, vous allez devoir sortir les armes par milliers pour ne pas vous faire démolir par ces monstres gigantesques, tantôt montés sur ressorts, tantôt mus par des roulettes chromées. Pour un ou deux joueurs en simultané, sur neuf missions d'une difficulté à mourir, les blasés qui n'avaient pu jouer à ce titre mythique sur la Sega 16 bits, faute de console Super Nintendo, vont enfin pouvoir s'en mettre plein les yeux, car, comme toujours, Konami réalise là un jeu d'une intensité et d'une beauté rares. Je ne saurais que trop vous conseiller le test définitif dès le mois prochain !

TRAZOM

EDITEUR : KONAMI
SORTIE : MI-NOVEMBRE





Fifa soccer '95





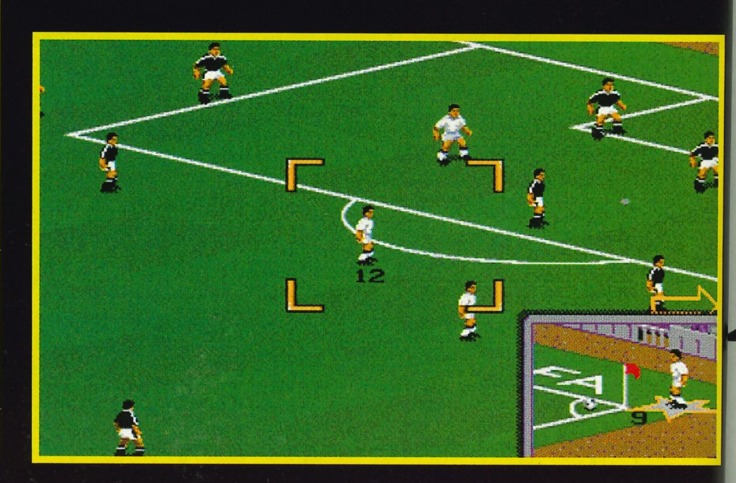
LIFTING POUR LE TOP DES JEUX DE FOOT

Le foot est à l'honneur encore une fois avec cette nouvelle mouture de Fifa Soccer, déjà dans la mémoire de tous comme étant l'un des meilleurs jeux de football de tous les temps. Vous comprendrez aisément que l'argent est un moyen très agréable de devenir riche, et vice-versa, puisque les bénéfices monétaires sont en fait équivalents aux billets acquis. En bref, si vous n'avez pas compris, c'est essentiellement pour l'argent qu'Electronic Arts nous ressort une nouvelle version. Mais ne soyez pas inquiets du destin de cette cartouche, car ce jeu n'est pas, de toute façon, totalement identique à la version 94. Ainsi, l'on aura désormais le gardien qui pourra lâcher la balle (enfin, il le fera pas exprès, le pauvre), des passes différentes (courtes ou longues) en sachant que les courtes sont plus précises. On peut avoir aussi TOUS les clubs de tout les pays de première division (on peut même prendre Martigues ! Martigues, la ville de mon enfance...), ainsi que les équipes nationales, bien évidemment. On retrouve toujours les cris de la foule, les ambiances sonores dignes des plus grands stades du monde, et les petites animations des joueurs, lorsqu'ils marquent un but. À noter aussi que les reprises de volée sont faites plus facilement par les joueurs, bref tout pour le plaisir de la manette, de l'amateur de foot, et du possesseur de Megadrive en général.

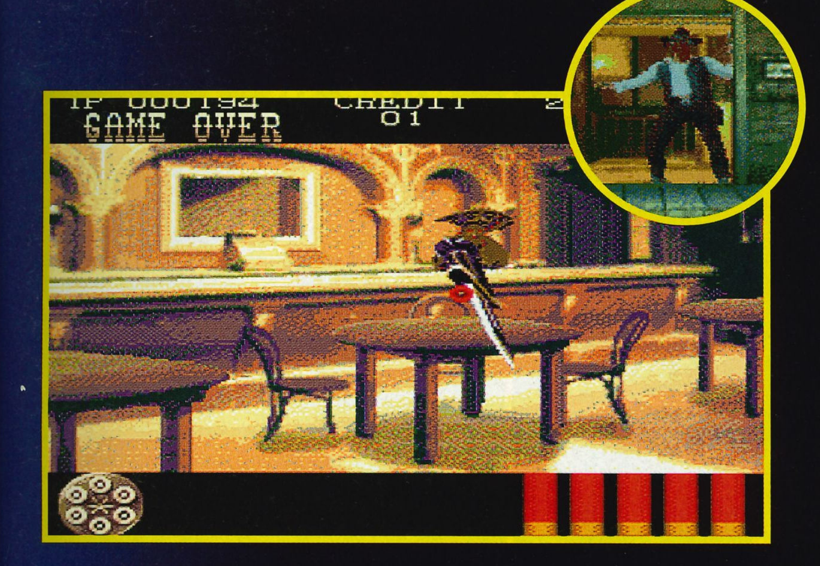
Greg

EDITEUR : Electronic Arts
SORTIE PRÉVUE : Novembre 94.





LETHAL ENFORCERS II
GUN FIGHTERS



J'TE L'ÉTALE EN FORCE !

Tout vient à point à qui sait attendre : nous avons enfin pu nous éclater avec la préversion de la suite du très célèbre Lethal Enforcers ! Souvenez-vous : le premier jeu jouable à l'aide de superbes revolvers bleu et rose made in Konami nous avait plongés dans un profond délire, moi et les autres. En sommes-nous toujours revenus, d'ailleurs ? En tout cas, le deuxième volet semble d'emblée meilleur, avec de très nombreuses digitalisations vocales et des scènes digitalisées encore plus délirantes (protection de chariots en mouvement par exemple !). Pourvu de quatre niveaux de difficulté, les différentes armes à disposition sont également légion (du simple "6 coups" au tir de carabine). Si vous désespériez de jouer un jour les desesperados en désespoir de cause, pas de panique, les "Gun Fighters" arrivent bientôt sur vos écrans !

TRAZOM

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITE : NOVEMBRE



SHA

HONG KONG SHAQ FU...

Shaq Fu est un jeu très attendu car il a monopolisé d'importants moyens techniques pour être réalisé. Ce sont en effet rien moins que trois éditeurs qui ont prêté leur nom au jeu : Océan, Electronic Arts et Delphine Software. Même s'il s'agit d'un classique beat-them-up en mode "versus", la technique de digitalisation utilisée pour créer les sprites a été associée à un travail complexe sur de gros ordinateurs, et cela afin d'obtenir un résultat ultra réaliste. C'est ainsi que la star du basket, Shaqille O'Neal, a été digitalisée sous toutes les coutures et que son sprite a été modelé en 3D. Ne me demandez pas ce que vient faire un des héros actuels de la NBA américaine dans un jeu vidéo de baston ! Toujours est-il qu'il est bien là, entouré par des créatures tout droit sorties d'un "cirque des horreurs". On trouve donc dans ce jeu des sprites dont les mouvements sont des plus réalistes et dont les graphismes font penser à un vrai dessin animé. Les coups spéciaux deviennent artistiques et on oublie que l'on joue pour survivre et vaincre. Plusieurs possibilités vous sont données avec un mode "versus" à un ou deux





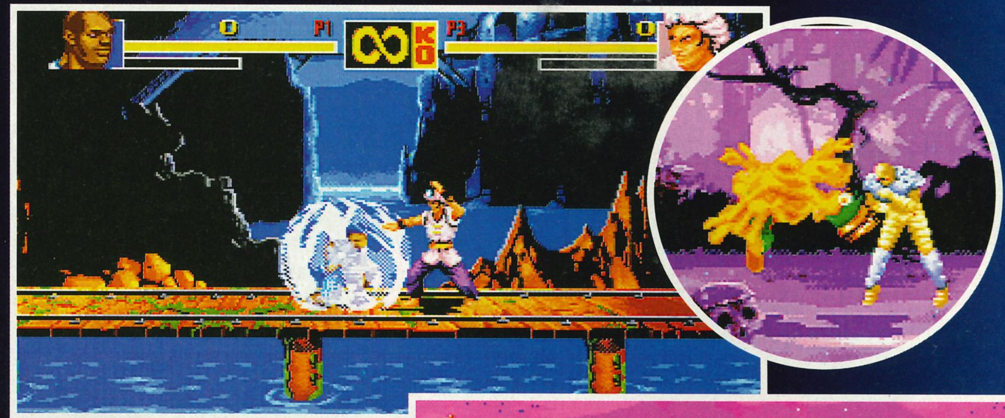
Une femme tigre, un mutant, un joueur de basket, une momie... Il ne manque que Nina Hagen et la galerie des horreurs sera complète ! N'oubliez pas, 12 personnages différents sur MD contre 8 pour SN. Faites votre choix.

PREV

Q FU



...LE ROI DU KUNG FU FU FU !



joueurs, un mode "tournoi" ou encore un mode "story". Ce dernier vous met dans la peau de Shaq qui doit participe à un match de hharité à Tokyo. Sa rencontre avec un vieux sage le plonge dans une aventure magique terrible : il doit retrouver un enfant appelé Nozu. Shaq se déplace dans des mondes en vue isométrique et pénètre dans des lieux où l'attendent ses ennemis. Sett la momie, Beast le monstre écorché vif, Kaori la femme chat, Mephis le mort vivant, Voodoo ou Rajah attendent notre héros pour lui faire mordre la poussière. Trois niveaux de difficultés vous attendent et une option vous permet de jouer à vitesse rapide ou normale. Le principal intérêt des jeux de combats en mode "versus" sont leurs coups spéciaux, c'est bien connu. La liste de ces coups est assez impressionnante dans le cas de Shaq Fu, puisque chaque perso en possède entre cinq et dix. Il s'agit, comme d'habitude, de combinaisons basées sur les coups principaux (Power et Fast Kick ou Punch). Un jeu à priori surprenant, attendu pour novembre.

Olivier

EDITEURS : EA, OCEAN,
DISPONIBILITE : NOVEMBRE





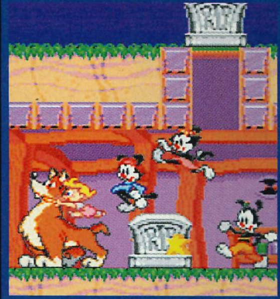




EWS

ANIMANIACS





MEGADRIVE



MEGADRIVE





SUPER NINTENDO

COMPLETEMENT ANIMANIAC !

Si, comme TSR, Greg et toute la bande de joyeux lurons qui constituent la rédaction survoltée de Joypad, vous raffolez de dessins animés de tous poils, je ne vous apprendrai certainement rien en vous disant que "Animaniacs" est une série fameuse produite par Steven Spielberg himself. Celle-ci passe d'ailleurs actuellement sur France 3 chaque mercredi. À c'qui paraît, c'est pas mal. La preuve, même les programmeurs de chez Konami en sont baba, puisqu'ils en ont fait un superbe jeu sur SN et MD. Sur les deux consoles, vous jouez dans un univers de plates-formes/aventure, le rôle, ou plutôt les rôles de trois personnages loufoques incarnés par Yacco, Wakko (minute soup' !) et Dot. La légende veut que nos trois joyeux amis soient, sans le vouloir, enfermés dans les locaux de la Warner Bros. Et que seule une âme charitable (au hasard, la vôtre) soit susceptible de les en sortir sans trop de dommage. Comme chaque personnage a des caractéristiques bien spécifiques, il faudra les utiliser chacun à leur tour à bon escient, afin de résoudre des énigmes sans cesse plus difficile, mettant vos neurones à rude épreuve Ça, c'était pour la partie réflexion sauce Lost Viking. Car le reste, c'est de la plate-forme à perte de vue, des ravins énormes, des décors hollywoodiens, des pièges machiavéliques et de l'humour présent à chaque instant ! Les fans vont apprécier.

TRAZOM

EDITEUR : KONAMI
SORTIE : DECEMBRE

PREVIEWS





▲ *Sparkster* ▶

DISPONIBLE
EN OCTOBRE

▲ *Sparkster*

▼ *Tiny Toon* ▶











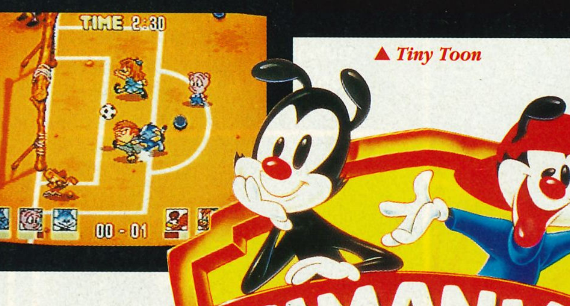
▲ *Tiny Toon*

36 68 11 00 .TINY TOONS
2,19 F LA MINUTE

DISPONIBLE
DÈS OCTOBRE

▼ *Tiny Toon* ▶

KETCHUM ADVERTISING









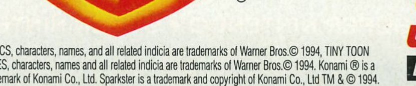


▲ *Animaniacs* ▶

DISPONIBLE
DÈS NOVEMBRE

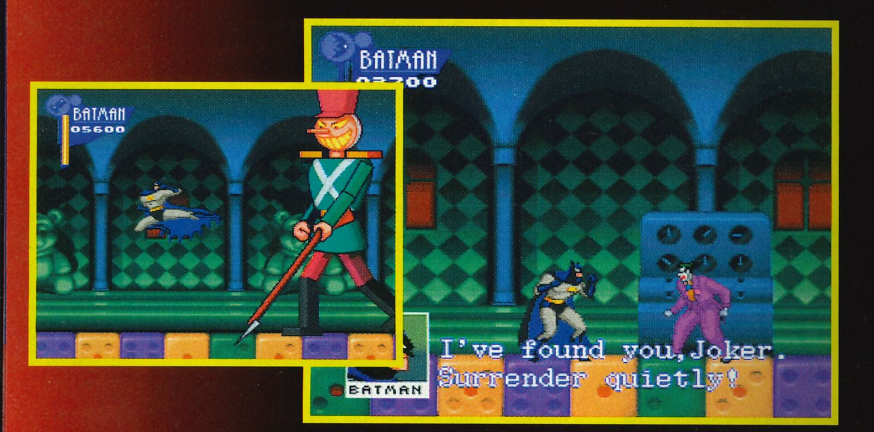


SEGA
MEGA DRIVE



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Batman & Robin

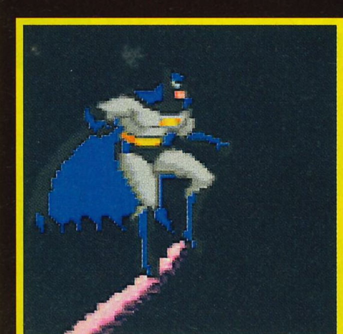




ALLO ! OUI ICI BATMAN

L'homme masqué dont nous vous avons déjà parlé dans le dernier numéro de Joypad, en version animée, se décide donc à pointer son nez sur console. Batman Animated Series sur console, c'est donc pour très bientôt. Pour commencer, sachez que le jeu s'annonce très beau, malgré qu'il ne soit pas terminé. Ensuite, sachez aussi que le jeu est TRES DUR, ce qui n'est pas pour nous déplaire. C'est donc une fois de plus un jeu de plates-formes que nous offre Konami sous ce titre de Batman, mais cette fois-ci, c'est vraiment meilleur que le "Batman Returns" qui était très joli mais bien trop classique, lassant et donc répétitif. Ici, c'est juste complètement différent puisqu'à chaque vilain, nous aurons droit à un environnement différent. Mais le plus intéressant dans ce jeu, c'est la manière dont Batman se déplace, bouge, agit et frappe. On pourrait croire que Konami a repompé le système d'animations d'Aladdin sur Megadrive, car le sprite se déplace avec souplesse et fluidité. On dénote aussi certaines futures énigmes à résoudre (le jeu n'est pas encore tout à fait fini), puisque l'on est équipé de lunettes infra-rouges ainsi que d'un masque à gaz pour une ambiance style "Metal Gear" (Metal Gear qui d'ailleurs était déjà de Konami). Et bien entendu, c'est Batman, donc du côté de la musique, on n'est bien entendu pas en reste puisque la superbe B.O. du dessin animé est présente et fabuleusement retranscrite par les "musicos" de chez Konami. Je ne vous dis que ça. Pour en savoir plus, il faudra attendre le mois prochain. Greg.

EDITEUR : KONAMI
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 94







LES NOUVEAUTES D'ABORD !
Nouvelle Console 3 DO Panasonic Européenne
Panasonic
2990 F
La Console 3DO 1 Control Pad + 1 Jeu
Panasonic
R·E·A·L
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER
FZ-1
Payez en plusieurs fois avec la Carte Aurore
Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles !
Console 3DO Panasonic Européenne (PAL - Péritel)
• CPU : 32 Bits Risc 12,5 MHz
• Animation : 64 millions de Pixels/seconde
• Affichage : 640 x 480 en 16 millions de couleurs
• Son stéréo 16 Bits
• CD Rom double vitesse
• Compatible : CD Audio, CD Photo, CD Digital, Vidéo avec la carte FMV.
LES TOPS 3 DO
MICROMANIA
THEME PARK NEW
ROAD RASH HIT 375F
WAY OF WARRIOR HIT 375F
LES NOUVEAUTES D'ABORD
THOMAS JORDAN
101204
MICROMANIA
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !!
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 6 novembre 94
LES MAGASINS MICROMANIA
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Mo George V - Tél. 42 56 04 13
MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82
MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Niveau bas
Tél. 20 05 57 58
3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Titres
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 29 F
Précisez CD Cartouche
Total à payer = F
Nom
Adresse
Tél.
Code postal
Ville
LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO
Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :
Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: 3DO PC 3 P PC CD Rom Game Boy Megadrive Gamegear Super Nintendo Macintosh



Les nouveautés d'abord !



Il est là, il arrive !!

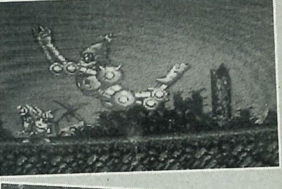
Le quatrième volet de Sonic débarque sur votre Megadrive. Mais voilà que Sega change ses règles. Grâce à un nouveau système vous pourrez adapter cette cartouche sur toutes les aventures précédentes du hérisson Super Sonic, qui n'a pas fini de vous étonner.

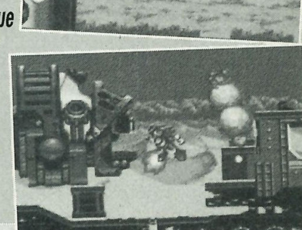
SPARKSTER

Vous en avez rêvé, Konami l'a fait !

NOUVEAU

La suite de Rocket Knight sera bientôt disponible, mais attention notre héros est bien différent par sa taille et par ses mouvements. Logique car il devra affronter des monstres plus terrifiants que jamais. Avec de tout nouveaux décors ce jeu ne manquera pas de faire des heureux.





Les Méga Tops Micromania



MICKEYMANIA
Guidez notre célèbre souris Mickey à travers son histoire. De ses premiers pas dans le noir et blanc jusqu'au dernier épisode riche en couleurs.



SHINING FORCE 2
La suite du fameux numéro 1 ! Une nouvelle aventure riche en combats plus intenses ! Des sortilèges, des armes, des contrées différentes.



ECCO 2
Avec ce deuxième épidode vous devrez traverse 25 niveaux infestés d'horribles prédateurs. Vous pourrez vous transformer en requin.



TAZMANIA 2
Imaginez un martien fou qui a la mauvaise idée de capturer le diable de Tazmanie pour son zoo personnel. 7 niveaux pour semer la zizanie.



TINY TOON ACME ALL STARS
Vous êtes en direct du stade où tous les toons vont participer à un match plein d'humour et de courses folles. Crise de rire assurée !!!



URBAN STRIKE
La suite attendue du Hit Jungle Strike : cette fois les combats se déroulent en pleine ville (New York, Las Vegas...)



DRAGON
Retracez la vie de Bruce Lee le maître des arts martiaux et partez combattre les 12 plus grands combattants sur 12 niveaux.



EARTHWORM JIM
Après Aladdin, David Perry frappe encore plus fort ! Sur plus de 20 niveaux aidez Jim le ver de terre à devenir un redoutable guerrier cosmique.



MORTAL KOMBAT 2
24 mégas, 7 nouveaux personnages, 4 fois plus de coups spéciaux, des boss encore plus puissants, plus maniable, plus rapide, 10 nouveaux décors.



LE LIVRE DE LA JUNGLE
Ce jeu est un véritable dessin animé interactif ! Dans cette version megadrive vous devrez récolter des rubis pour finir le niveau.



SUPER STREET FIGHTER 2
Le hit des hits ! Une cartouche de 40 mégas qui inclut les nouveautés de la version arcade ! Des graphismes d'enfer et de l'action !



DRAGON BALL Z
L'adaptation sur Megadrive du Hit Super Nintendo. Des combats infernaux où vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré.



STAR WARS REBEL ASSAULT
Vivez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalée. Un hit sur PC CD Rom parfaitement adapté pour votre Mega CD !

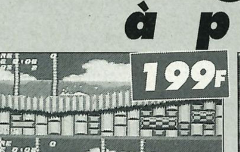


MEGARACE
Un jeu d'une nouvelle génération ! Des graphismes futuristes précalculés à l'aide de 3D Studio qui vous permettront d'évoluer sur 16 circuits pour des courses délirantes !

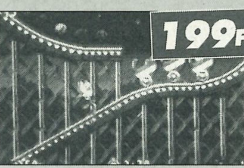


FORMULA ONE
Un jeu de la trempe de Super Monaco GP en vraie 3D. Un réalisme parfait : les traces de freins, des décors détaillés, une multitude de scènes en Motion Video !

Des Mega Promos à partir de* 119F



SONIC 2
Dans ce jeu de plateforme, Sonic le Hérisson sera accompagné d'un renard très futé. 2 écrans superposés permettront de jouer à 2.



BUBSY
Vous incarnez un chat complètement fou. Il devra parcourir des clairières avec passages secrets, des fêtes foraines, des carrières....



ROCKET KNIGHT
Un superbe jeu d'aventure/action ! Libérez votre fiancée retenue dans un château ! Différents mondes, des armes diverses ...



GUNSHIP 2000
Le top des simulations d'hélicoptère sur Megadrive. Ayez toutes les qualités pour réussir es différentes missions proposées.



ETERNAL CHAMPION
Un super jeu d'Arts Martiaux avec des sprites énormes très bien animés, des options multiples dont un mode tournoi à 32 joueurs.



COOL SPOT
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des graphismes et une animation démente ! Un Mega Hit !



MICKEY ET DONALD
Retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours!



TINY TOON
Retrouvez vos héros dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes. Aidez le à retrouver et sauver tous ses amis.



LHX ATTACK CHOPPER
Avez vous déjà ressenti le souffle du diable à vos trousses ? Il vous suffit pour cela de grimper dans le cockpit du LHX Apache.



FANTASTIC DIZZY
Explorez des mines de diamants mystérieuses, des cavernes fabuleuses, la tanière du dragon et le château dans les nuages.



BULLS VS BLAZERS
Participez aux playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous mes meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.



BATMAN RETURNS
Des combats contre «Penguin» et «Catwoman» en 3D, les armes spéciales de Batman, tous les ingrédients de Batman au rendez-vous !



GLOBAL GLADIATOR
Mick et Mack vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes. Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler.

Commandez au 92 94 36 00 et recevez vos jeux en Colissimo !

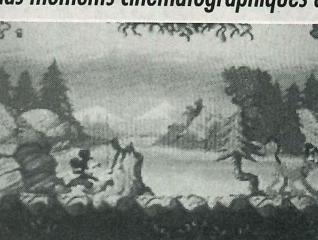
SUPER NINTENDO

Les nouveautés d'abord !

MICKEYMANIA

NOUVEAU

Avec ce nouveau jeu de plateforme qui enchantera petits et grands, revivez les plus grands moments cinématographiques de la souris la plus célèbre du monde dans des aventures palpitantes !!



© WALT DYSNEY

DRAGON BALL Z 3

Chobu Den

Le dernier volet des DBZ ! Les graphismes ont été retravaillés. Les coups peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuses et plus efficaces. Un épisode orienté beaucoup plus vers le combat. Un must pour compléter la collection !



NOUVEAU



3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!

MICROMANIA

Les Super Tops Micromania



EARTHWORM JIM
Après Aladdin, David Perry frappe encore plus fort ! Sur plus de 20 niveaux aux graphismes étonnants aidez Jim, le misérable ver de terre à devenir un redoutable guerrier cosmique.



ILLUSION OF GAIA
Digne d'un Zelda, voici le dernier jeu de rôle «made in Nintendo», qui vous mènera de la grande muraille de Chine à la tour de Babel, à la recherche de votre père disparu.



SPARKSTER
Sparkster, c'est le héros de Rocket Knight 2 !!! Le jeu est plus joli, plus rapide, mieux réalisé ! 3 niveaux de difficultés, 10 niveaux de jeu !!!



DRAGON
Retracez la vie de Bruce Lee le maîre des arts martiaux et partez combattre les 12 plus grands combattants sur 12 niveaux aux multiples pièges.



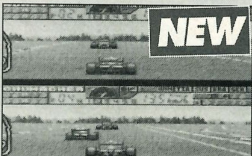
SUPER BOMBERMAN 2
Une nouvelle version du fameux jeu de stratégie, de réflexion et d'arcade, délirant si vous y jouez à 4 grâce à l'adaptateur. 10 niveaux de jeu d'intense action dans cette réalisation d'Hudson soft.



SUPER HOCKEY
Avec cette nouvelle simulation de hockey réalisée entièrement en mode 7, avec des zooms époustouflants, Nintendo crée une véritable révolution.



BRAINLORD
Encore sous le choc de Breath of Fire voici Brain Lord. Traverser des forêts lugubres, rencontrer des créatures mystiques sont les épreuves pour arriver au secret du Guerrier Dragon.



F 1 POLE POSITION 2
Le nec plus ultra en simulation de F1: une difficulté accrue (3 niveaux), la possibilité de créer votre propre voiture, de "créer" votre pilote ! Bien sûr vous pourrez jouer à 2.



MORTAL KOMBAT 2
Préparez-vous au choc !! 24 mégas, 7 nouveaux personnages, 4 fois plus de coups spéciaux, des boss encore plus puissants, plus de surprises, plus maniable et plus rapide, 10 nouveaux décors.



SUPER STREET FIGHTER 2
Une cartouche de 32 megas qui inclut toutes les nouveautés de la version arcade ! 4 nouveaux personnages entrent en lice et avec eux tous leurs nouveaux coups spéciaux !



LE LIVRE DE LA JUNGLE
Ce jeu est un modèle d'animation et de graphismes ! Dans cette version Super Nintendo vous devrez chercher la sortie ou le Boss pour parvenir à la fin de l'aventure.



DRAGON BALL Z
La Légende de Saien
Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour 1 ou 2 joueurs. Des combats infernaux ! Vous incarnez les héros de votre dessin animé chéri.

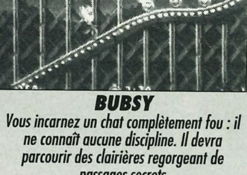
STOP !!! Des Promos à partir de* 99F



- STARWING 99F
- SUPER TENNIS 99F
- PILOTWINGS 99F
- SUPER GHOULS'N GHOST 99F
- SUPER SOCCER 99F



GOOF TROOP
Un jeu de labyrinthe où vous incarnez lèbre Goofy. Vous devez partir à la recherche de Pete et PJ, kidnappés par un groupe de pirates.



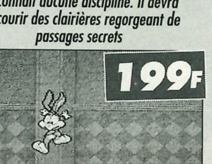
BUBSY
Vous incarnez un chat complètement fou : il ne connaît aucune discipline. Il devra parcourir des clairières regorgeant de passages secrets



MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



SUPER STAR WARS
LA REFERENCE ! 14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire ....



TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



BATMAN RETURNS
Batman devra affronter le coriace Pingn accroché à des cordes, puis dans les fondations d'un immeuble où il est accompagné de ses acolytes clownesques, tels les jongleurs.



POP'N TWIN BEE
7 niveaux déments ! Vous devez arrêter le professeur Mardock et son armée. Vous incarnez Twinbee ou Winbee dans une aventure passionnante pour 1 ou 2 joueurs !

LE SUPER GAMEBOY

Offre Spéciale Micromania avec l'achat de Donkey Kong sur Gameboy

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 6 novembre 94

Earthw

le ver illuminé

Pour bien comprendre les pages qui suivent cette brève introduction, un petit effort d'imagination est recommandé, voire indispensable. Fermez les yeux un instant et représentez-vous un programmeur de renom prenant la commande dans un restaurant fameux, une toque de grand chef cuistot sur la tête !
Ne riez pas, j'essaye simplement de vous faire admettre que cuisine et jeux vidéo vont de paire. Un maître de l'art culinaire et un programmeur de génie procèdent exactement de la même façon. Lorsqu'ils ouvrent le grand livre des recettes, leur démarche est identique. Le tout n'est qu'une "simple" addition d'ingrédients mélangés de façon à obtenir le produit final tant convoité. Toutefois, pour que le résultat soit à la hauteur des espérances du maître-d'œuvre comme du public, une petite touche de génie ou une grande pointe d'originalité, au choix, est requise, sans quoi le projet tombe dans le gouffre insondable de l'oubli. Ainsi, David Perry aurait très certainement fait un excellent chef, photo à l'appui, dans le guide Gault & Millau. Fondateur et président de Shiny Entertainment, société composée d'une dizaine de programmeurs à l'origine de hits comme Cool Spot et Aladdin sur Megadrive, il récidive cette année avec Earthworm Jim (littéralement, "Jim le ver de terre") sur Megadrive et Super Nintendo, jeu qui devrait le sacrer, une fois de plus, "grand manitou des jeux vidéo 1994".

BENJI

Objectif : asticoter les fans

L'histoire commence lors du dernier CES de Chicago, en plein mois de juin, alors que l'idée d'un jeu mettant en scène un vulgaire ver de terre nous est communiquée par l'intermédiaire de Douglas TenNapel, blond, 2,10 m et character design de Shiny E. Désireux de garder le secret, il n'en dévoilera pas plus et nous laissera apprécier le jeu dans sa version non définitive. Ce n'est que récemment, en parcourant la presse spécialisée étrangère, que nous en avons appris un peu plus sur ce qui désormais s'annonce comme le jeu de l'année. Jusqu'à l'ultime découverte du jeu lui-même dans nos locaux au début du mois de septembre, suivie d'une nouvelle rencontre avec Douglas à l'ECTS de Londres, démonstration à la clef. La saga devait se terminer par un dîner avec David Perry himself à Paris le 8 septembre dernier. Autant de rencontres et d'opportunités pour leur tirer les vers du nez sur ce jeu de plates-formes complexe et varié ayant pour héros un ver de terre revêtu d'une sorte de combinaison spatiale blanche.


David Perry et TSR lors de leur rencontre en plein Paris le 8 septembre dernier. Heureusement, David Perry (près de 2 mètres) a bien voulu se mettre à genoux pour que TSR n'ait pas l'impression d'être un Lemming.

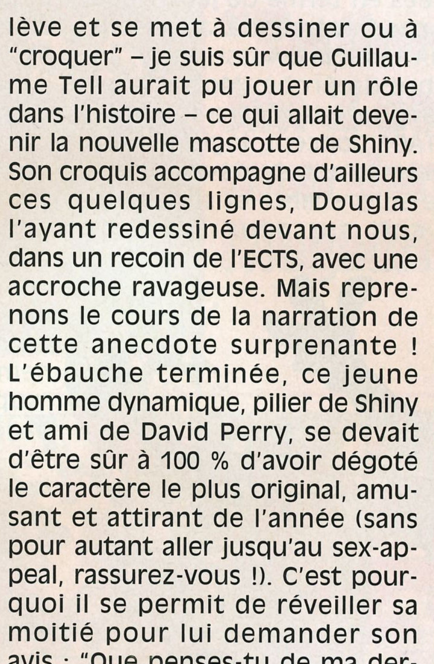


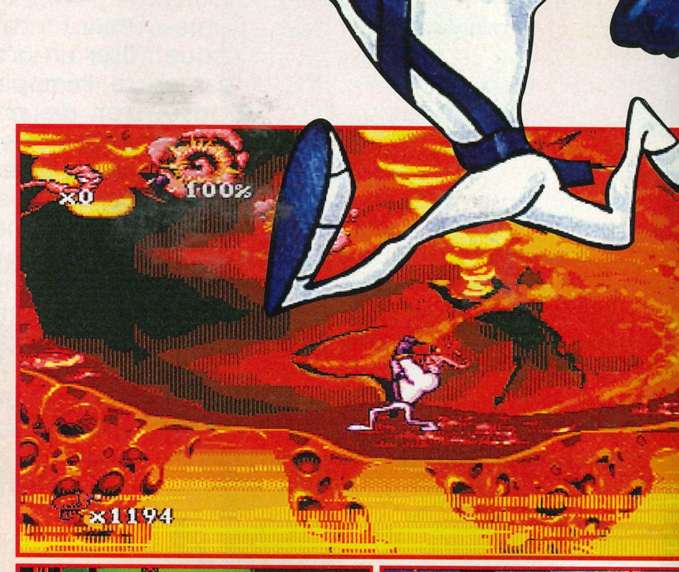
orm Jim,

de Shiny

Voir la vie en "ver"

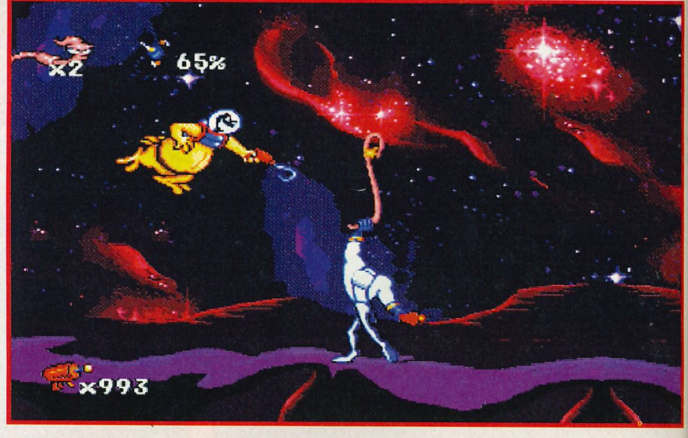
On connaissait les mascottes hérissées, les plombiers moustachus, les écureuils frimeurs et les toons en tous genres (pour ne citer qu'eux). L'éventail des choix pour un nouveau caractère paraissait à ce point restreint, que seul un esprit avant-gardiste et un peu fêlé était capable de trouver une créature proche du concept de la mascotte de pixels qui enthousiasmerait les foules. Earthworm Jim est donc né une nuit étoilée de décembre 93, alors que Douglas TenNapel sommeillait aux côtés de sa tendre épouse dans une maison du sud de la Californie. Ayant mal digéré une pomme avalée la veille au soir – y-avait-il des vers ? – il se lève et se met à dessiner ou à "croquer" – je suis sûr que Guillaume Tell aurait pu jouer un rôle dans l'histoire – ce qui allait devenir la nouvelle mascotte de Shiny. Son croquis accompagne d'ailleurs ces quelques lignes, Douglas l'ayant redessiné devant nous, dans un recoin de l'ECTS, avec une accroche ravageuse. Mais reprenons le cours de la narration de cette anecdote surprenante ! L'ébauche terminée, ce jeune homme dynamique, pilier de Shiny et ami de David Perry, se devait d'être sûr à 100 % d'avoir dégoté le caractère le plus original, amusant et attirant de l'année (sans pour autant aller jusqu'au sex-appeal, rassurez-vous !). C'est pourquoi il se permit de réveiller sa moitié pour lui demander son avis : "Que penses-tu de ma der-

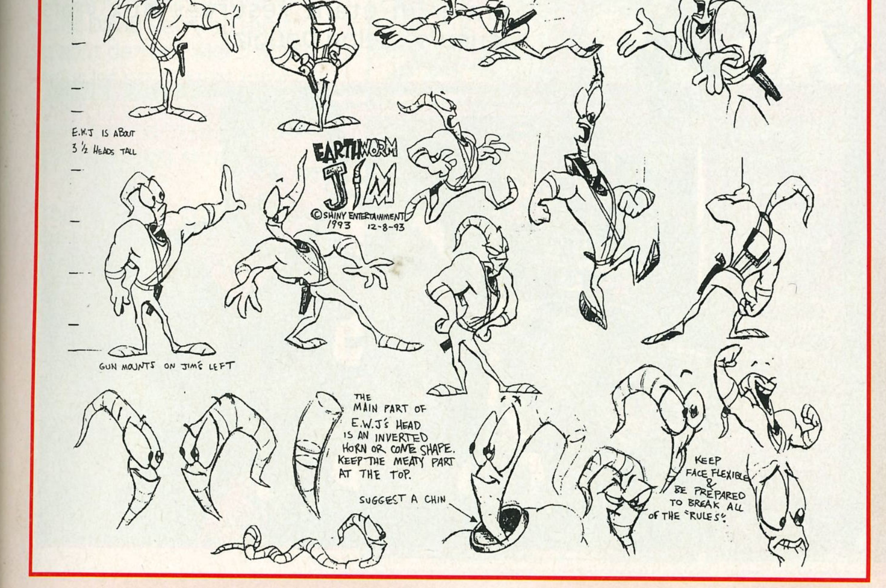














Douglas TenNapel, character design du jeu et créateur de Jim, en pleine démonstration sur le stand Virgin à l'ECTS de Londres, le lundi 5 septembre dernier. Une rapide entrevue qui nous a permis d'en savoir plus sur les tenants et les aboutissants de ce futur hit dont la sortie est prévue fin novembre en France.

"Earthworm Jim n'est pas un jeu de plates-

nière création graphique pour un futur jeu vidéo ? J'ai essayé d'associer cette petite chose tendre et inoffensive qu'est le ver de terre à une armure indestructible, mobile et polyvalente sous forme de combinaison spatiale. J'aimerais savoir si ce paradoxe vivant risque de plaire aux accros du paddle de par le monde", dit-il fièrement. La réponse fusa : "Mais c'est immonde, ce que tu me montres !" Douglas perçut cette exclamation comme le feu vert pour l'élaboration d'un nouveau jeu. Il nous a avoué que "si sa femme avait détesté et trouvé Jim répugnant, c'est que cela devait forcément séduire les joueurs, jeunes et moins jeunes." L'ingrédient indispensable qui allait faire lever la pâte venait d'être trouvé. Le chef Perry pouvait commencer l'application de la recette, application qui allait durer environ six mois.

Le "TAOS Concept"

Pour mettre en œuvre le projet et réaliser un produit qui sorte de l'ordinaire, l'équipe devait logiquement disposer de moyens à la hauteur des ambitions de son manager. De nos jours, être en possession de l'un des concepts les plus originaux de ces dernières années en terme de jeux vidéo, ne pousse pas forcément à la consommation, loin s'en faut. Aussi, Perry, ancien membre de Probe (Mortal Kombat), se targue-t-il d'être le seul à utiliser le TAOS Concept, logiciel informatique permettant de développer à une vitesse surprenante et simultanément un soft sur deux types de consoles différents au maximum de leurs possibilités, la Megadrive et la Super Nintendo en l'occurrence. Idem côté animation du personnage, excellente (du jamais vu, pour ainsi dire), qui dépend à 100 % des choix du joueur. Avec Perry et son équipe aux commandes du projet, le vulgaire paddle devient une arme ultra sensible. Le joueur peut effectuer le tour de la croix multidirectionnelle de la manette avec le pouce et observer les mouvements de Jim avec une surprise croissante. En effet, celui-ci tire dans 64 directions différentes !!! David Perry appelle cela l'"intelligent thumb reading" (le paddle décripte intelligemment les pressions du pouce). On comprend mieux pourquoi 3 000 images sur les 12 000 proposées furent nécessaires à l'animation (un jeu vidéo requiert généralement moins d'un millier de séquences), sachant que Jim n'évolue jamais seul dans la quête de la créature de ses rêves. Outre les ennemis banals, nombreux et variés, le "super ver" vit entouré de personnages divers et excentriques comme Psy-Crow, Evil The Cat, Peter Puppy (un chien schizophrène), Major Mucus, Professor Monkey, The Evil Queen et Princess What's Her Name. Appartenant au fan club "Bizarre, vous avez dit bizarre ?", ils aident ou gênent Jim suivant les niveaux et leurs compétences. Du saut à l'élastique à la visite du bidonville du coin, tout y passe avec l'espoir d'une fin heureuse, différente si le joueur a utilisé un cheat mode, "la vraie fin étant réservée aux vrais joueurs", selon Douglas.



Tous les mouvements d'Earthworm Jim ont été extrêmement soignés par l'équipe de développement de Shiny Entertainment. Un storyboard précis, une imagination débordante et une rigueur exemplaire suffisent à justifier un résultat exceptionnel.



Les golden boys des jeux vidéo sont là ! David Perry entouré de son équipe (photos gracieusement envoyées par Derek De La Fuente, correspondant de Joypad en Angleterre).

formes, c'est un jeu original".

David Perry

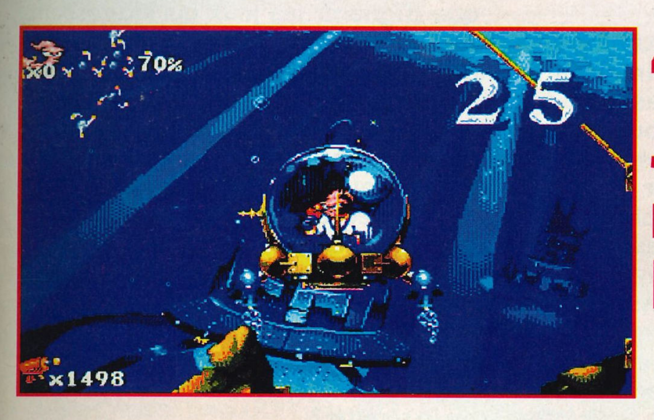




Un jeu qui risque de "cartooner"

Pour clore cette avant-première, quoi de plus normal que d'évoquer l'avenir ? Un futur dont la couleur dépend en gros du succès du jeu dans les mois à venir. Pour dévoiler une partie des envies de Shiny Entertainment, des pourparlers sont en cours pour une adaptation télévisée sous forme de dessin animé qui, à terme, pourrait déboucher sur un long métrage. Earthworm Jim ou la chronique d'un jeu vidéo à succès ? Les événements de cette fin d'année nous apporteront la réponse, mais il n'est pas improbable que Douglas raconte un jour cette histoire à ses petits enfants, au troisième millénaire bien entamé.

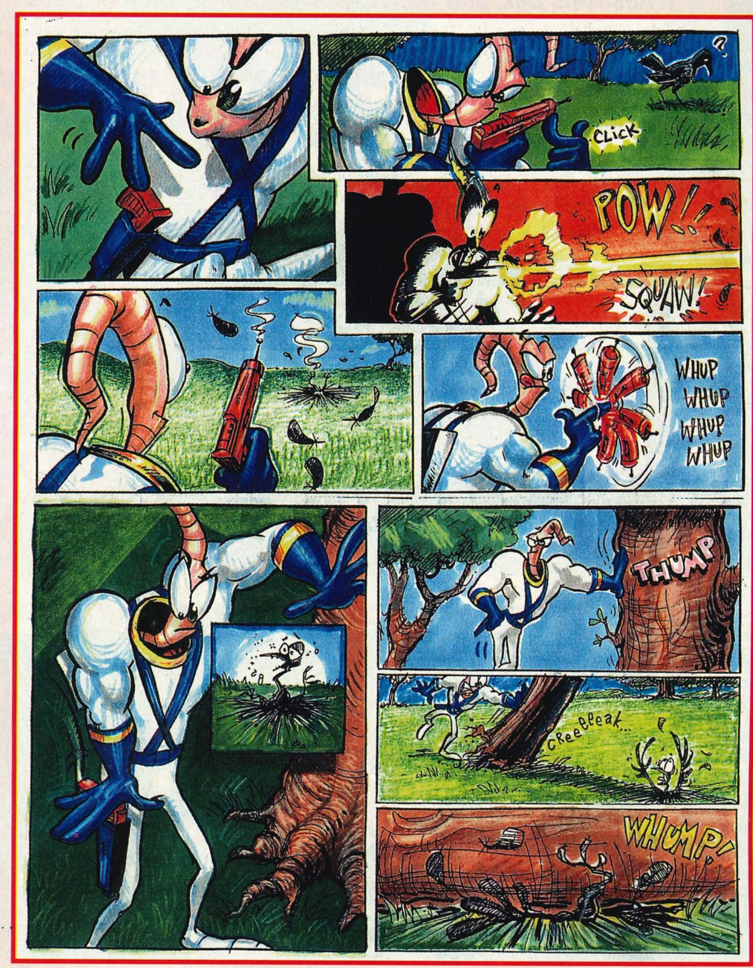




"Earthworm Jim 2 sera mon dernier jeu Megadrive"

David Perry



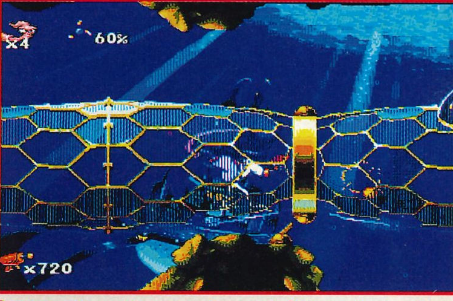


Une combinaison tombée du ciel alors qu'un corbeau pourchassait le pauvre Jim. Un essai illico presto et la découverte du nouveau corps d'athlète et de ses caractéristiques. La suite, c'est l'œdipe, non ?

Merci à Derek De La Fuente, notre correspondant british, pour les photos de l'équipe de développement de Shiny Entertainment prises lors de l'interview avec David Perry au mois d'août dernier. Merci aussi pour les précieuses informations complémentaires ainsi que les illustrations provenant du storyboard.

ÉDITEUR : VIRGIN
DISPONIBILITÉ : COURANT NOVEMBRE 1994





Après avoir revêtu son costume et s'être un tant soit peu armé (la tête sert de fouet autant que de grapin et le pistolet sert... de pistolet, évidemment), super Jim (pour lequel Douglas a emprunté le prénom de son frère) part à l'aventure dans New Junk City, What The Heck Level, Down The Tube, Bottleville, Andy Asteroid et bien d'autres niveaux où se mêlent 3D et plates-formes plus qu'originales.

Le zapping des tests

EDITO DES TESTS

Psychologiquement parlant, il nous est assez difficile de parler de "sorties" ce mois-ci, puisque c'est plutôt plat en jeux, et même en bons jeux. On a le très bon Mr Nutz, l'excellent Sparkster, le magnifique Alien "vert sauce" Predator, et le joli Flink. Mais pour le reste, que dalle, pas une seule giga-news, pas un seul jeu super surprenant. Vous me direz, ce n'est déjà pas mal. Pourtant, afin de ne rien vous cacher, nous vous avons concocté un zapping d'enfer pour que vous ne manquiez aucune sortie. Si ça se trouve, le jeu de votre vie est "Baseball Similator vs The Ninja Spirit", alors, autant que vous sachiez que le jeu existe. Vous comprenez ? Non ? Ben, c'est pas grave puisqu'à l'heure où je vous parle, ma tête est renversée, et je peux, encore mieux qu'avec une endoscopie, observer mes organes vitaux... Peut-être est-ce dû à l'acidité de la bestiole de l'espace qui est en train de me baver dessus après m'avoir moultes fois brisé la colonne vertébrale de ses puissants bras certes un peu griffus... sûrement la cause des lambeaux de ma peau qui ornent désormais mon mollet à vif. Marrant, j'aurais pas cru que mes os puissent être si blancs... Sacré alien, va ! J'espère vivre assez longtemps pour apprécier tous les jeux qui sont sur le planning... Là, je doute, mais l'espoir fait vivre, alors... J'espère, j'espère, j'espère, j'espère, j'espère... Le Marines de la Rédaction

LE ZAPPING DES TESTS ? KESAKO ?

Bonne question, ami lecteur ! Le Zapping regroupe en un minimum de pages, un maximum de tests de jeu. Attention ! Il ne s'agit pourtant pas d'une rubrique de daubes. Certains titres tirent habilement leur épingle du jeu. J'en prends pour exemple le Mortal Kombat II Game Gear ici présent.
Les jeux que vous retrouverez dans cette rubrique sont là pour diverses raisons. Tout d'abord, le manque de place. Lorsqu'un jeu arrive en dernière minute et que la place manque, nous n'hésitons pas, afin de vous tenir informés de tout ce qui sort, à la glisser dans cette rubrique. Ensuite, plutôt que d'ignorer les jeux qui intéressent peu de personnes (genre simulation de base-ball ou foot US), nous préférons les passer en zapping. Il faut que tout le monde soit servi, non mais ! Et nous, nous voulons être exhaustifs. De cette façon, nous vous tiendrons informés de tout ce qui sort en magasin. Bien sûr, certains jeux du zapping ont des notes assez basses. Normal, on ne veut pas consacrer un quatre pages à un mauvais jeu. Les quatre pages, c'est pour Sparkster, Batman et Robin, Alien vs Predator... Tout le monde a compris ou je répète ?

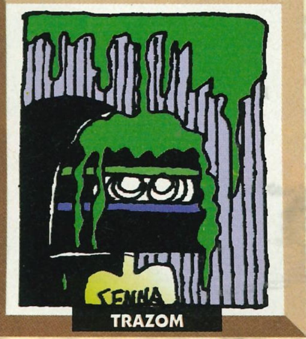
BILL'S TOMATO GAMES

MEGADRIVE EDITEUR : Psygnosis

Psygnosis vient d'adapter ce jeu déjà sorti sur micro il y a deux ans, sur Megadrive. Les amateurs de réflexion seront comblés, car mener cette petite tomate à travers les tableaux tient souvent du casse-tête. La réalisation est bonne, mais il faut bien le dire, ce jeu n'est pas un monument pour ceux qui préfèrent l'action. Un assez bon jeu micro qui se retrouve curieusement sur console (c'est la mode Magic Boy, cf. Joypad n° 34). Olivier



Amateur de réflexion
NOTE : 83 %
Les autres
NOTE : 60 %



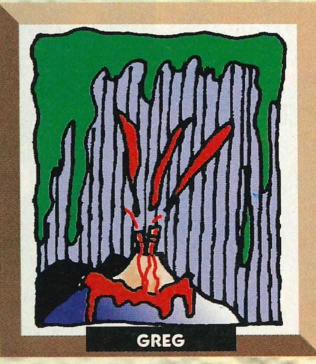
TRAZOM

Le jeu du mois pour moi ? Simple : Alien VS Predator sur Jaguar ! Cette machine va monter en estime chez pas mal de gens. L'ambiance y est sublime de A à Z. Egalement un hit à venir, Street Racer qui est une merveille sur SN. Par contre, j'ai été déçu par un jeu Nintendo S.V.P. : Stunt Race FX sur SN, qui est pour moi une erreur monumentale !



TSR

Ce jour là, tout allait plutôt bien. Il faisait beau, et la matinée s'annonçait assez bien. Et puis, Alien vs Predator est arrivé sur Jaguar ! L'enfer du jeu venait de commencer ! Impossible de décrocher, après 10 000 parties de suite, la Mère Alien était là et ... (fin de transmission).



GREG

Puisque j'ai pas la place de donner mon avis ailleurs qu'ici, je vous le dis, Stunt Race Fx est un jeu giga-pourri genre Coleco, mais pire. Quant au reste, ben pas grand-chose ce mois-ci à part le très bon Fatal Fury Special, et le super classe Batman et Robin tous deux sur SNES, et le génialissime Probotector sur Megadrive.Sinon, ben ça glandouille sec au niveau des sorties, vivement le mois prochain.

TROY AIKMAN

SUPER NINTENDO • EDITEUR : SONY

Troy Aikman est le quarterback de l'équipe des Bills de Buffalo. Il a prêté son nom à cette nouvelle simulation de football américain prévue sur Super Nintendo. On suit le jeu dans la longueur du terrain en 3D isométrique, et le choix des tactiques se fait toujours au moyen des écrans à choix multiples. Une simulation très technique et de bonne qualité, mais aux graphismes très pauvres. On ne peut pas tout avoir.



Trazom

NOTE : 60 %

MORTAL KOMBAT II

GAME GEAR • EDITEUR : ACCLAIM

Eh oui, MK II, c'est aussi sur Game Gear ! On reste toujours autant admiratif devant la taille des sprites, mais quel dommage qu'il n'y ait "que" 8 personnages au lieu des 12 sur les versions 16 bits. Enfin, bon, ne chipotons pas, c'est tout de même excellent ! Avec du sang !



Trazom

NOTE : 90 %

REN & STIMPY

SUPER NINTENDO • EDITEUR : THQ

Pets, rots et autres bruits bizarres, c'est ce qui vous accompagnera tout le long de ce jeu un peu étrange et au mauvais goût complètement prononcé. Ren le chat-lapin mixomatosé, et Stimpy, le clébard taré du cerveau de la mort nous proposent un jeu de baston assez drôle entrecoupé de séquences "Space Invaders", mais qui est pourtant peu accrocheur.



Greg

NOTE : 75 %

BUBSY II

SUPER NINTENDO • EDITEUR : Accolade

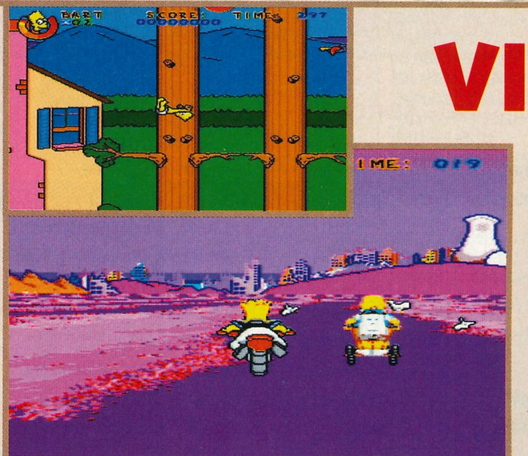
Après Bubsy, qui n'avait pas marché très fort en Europe, Accolade nous a concocté une suite ma foi beaucoup plus loufoque que le premier du nom. Certes, ça reste de la plate-forme, mais il y a beaucoup plus de mimiques, beaucoup plus de passages secret à explorer, et puis tout les reste qui fait de cette suite un jeu tout à fait bon. A essayer.

Trazom

NOTE : 85 %







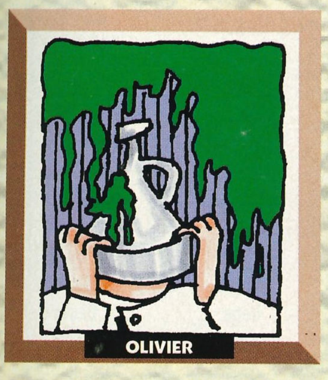
VIRTUAL BART

SUPER NINTENDO • EDITEUR : ACclaim

Je ne veux pas cracher sur ce genre de produit, mais là, Acclaim a abusé ! Certes, il est original de faire intervenir les personnages des Simpsons dans des aventures originales sur console. Mais on avait déjà donné avec Bart's Nightmare. C'est bien réalisé, c'est marrant deux minutes, mais comment dépenser 400 balles pour ça, comment ?

Olivier

NOTE : 60 %



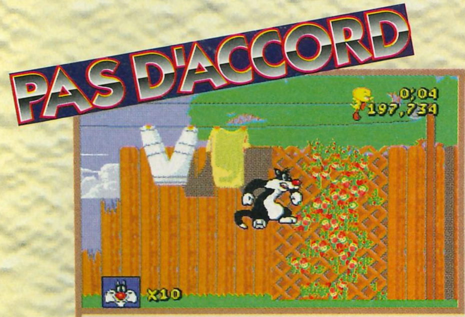
Ma tendance du mois est de penser qu'il ne faudrait peut-être pas oublier les 16 bits. À force de baver sur les 32 bits, on oublie que de très bons produits arrivent et existent (Super Metroïd, Megaman X, Donkey Kong Country, Lion King, Earthworm Jim, Street Racer, etc.). Ne nous emballons pas trop vite, donc !



Bon, d'accord ! Pas de chichi ! Pour moi, de tout ça je ne retiens que deux titres, c'est STUNT RACE FX qui, malgré ses quelques bugs et son mode "deux joueurs" de m..., m'éclate, et FLINK qui m'a complètement fait flasher avec ses couleurs et son animation. Hop, j'y retourne !



Salut tout le monde ! Je suis le petit nouveau de l'équipe, surnommé, sans trop savoir pourquoi, Judge Dredd. Mon coup de cœur pour ce mois d'octobre : Super Morph sur Super Nintendo, un jeu Sony, le seul qu'il m'ait été donné de tester ce mois-ci et qui ne passe pas à cause d'une note trop basse. Merci TSR !



TITI ET GROS MINET

MEGADRIVE EDITEUR : Time Warner

Mais qu'est-il donc arrivé le mois dernier à notre Olivier national ? Souvenez-vous, dans la rubrique des tests intro, il collait un sévère "50 %" à Titi et Gros Minet sur MD. Eh bien, je ne suis absolument pas d'accord avec son point de vue ! Non seulement techniquement le jeu est largement au niveau de ce qui se fait sur cette bécane, mais de surcroît, c'est un soft qui a le mérite d'allier merveilleusement bien, à la fois plates-formes, action et réflexion, ce qui est plutôt rare pour un seul jeu. De plus, je reste persuadé qu'il touchera toutes les couches d'âge (tout le monde connaît les mimiques légendaires de ces héros-là !). Bref, moi je me suis vraiment bien amusé, et je tenais à le dire. C'est fait !

Trazom

NOTE : 85 %





CAP'TAIN HAVOC

MEGADRIVE • EDITEUR : CODEMASTERS

Testé en import, il y a quelque temps, sous un autre nom (normal), revoilà donc le fameux animal en version française. Pour moi, ce n'est rien d'autre qu'un jeu de plates-formes très banal, avec les beaux décors d'un Sonic, en moins ! Rien de bien sensas en réalité !

Trazom

NOTE : 75 %



BRETT HULL HOCKEY

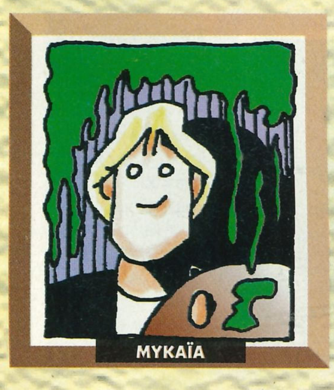
MEGADRIVE • EDITEUR : CODEMASTERS



Pour ceux qui ont connu et apprécié les sublimes NHLPA sur MD et SN, le choix risque d'être quelque peu difficile par rapport à ce titre d'une grande beauté et surtout d'une finesse incroyable au niveau des sprites. Par contre, en ce qui concerne l'intérêt et la jouabilité, c'est vraiment du n'importe quoi ! On ne sait jamais qui fait quoi, et on a vite fait d'avoir de grosses ampoules un peu partout. À éviter... sauf pour les fanas ! Dans le genre, préférez le Stanley Cup Super Nes de Nintendo.

Trazom

NOTE : 64 %



Stop ! Pouce ! Quelqu'un pourrait-il m'expliquer pourquoi mes enveloppes ne gagnent pas ? Hein ? Je peux savoir ? Si je comprends bien, je n'ai plus qu'à attendre la version déf de Secret of Mana, au moins je ne m'agiterai pas en vain.

ILS ARRIVENT !.. UN JOUR

MEGADRIVE

Titi et Grosminet	Warner Int.	dispo
Sonic et Knuckles	Sega	18 oct. 94
Earthworm	JimVirgin	nov. 94
FIFA Int.	SoccerE.A.	4 nov. 94
Syndicate	Bullfrogll	nov. 94
Probotector	Konamimi	nov. 94
Red Zone	Warner Int.18	nov. 94
PGA Tour III	E.A.	18 nov. 94
Micro Machines 2	Codemasters	25 nov. 94
Aero the Acro-Bat 2	Bandai	déc.94
Mega SWIV	Warner Int.	jan. 95
Time Cop	JVC/CRYO	nov/déc. 94
Soulblazer	Ludi	mi-déc. 94
Wolverine	Acclaim	déc. 94
True Lies	Acclaim	déc. 94
Aero the acro-Bat 2	Bandai	déc. 94
Donkey Kong Country	Nintendo	déc. 94

SUPER NINTENDO

FI Pole Position 2	Ludi	mi-oct. 94
Actraiser 2	Ludi	mi-oct. 94
Legend	Sony	fin-oct. 94
Samourai Showdown	Ludi	début nov. 94
Earthworm Jim	Virgin	nov. 94
Death and Return of Superman	Bandai	nov. 94
Secret of Mana	Nintendo	nov. 94
Mickey Mania	Sony	début nov.94
Vortex	Sony	mi-nov. 94
Super Return of the Jedi	JVC	nov. 94

GAME BOY

Speedy Gonzales	Ludi	dispo
NBA Jam	Acclaim	déc. 94
Probotector	Konami	oct. 94
Richard & le Livre Magique	20th Century Fox	nov. 94

GAME GEAR

Sonic Spinball	Sega	dispo
FIFA Int. Soccer	E.A.	18 nov. 94
Road Rash 2	Warner Int.	25 nov. 94
Ecco 2	Sega	nov. 94

MEGA CD

Dune	Virgin	dispo
Night Trap	Sega	Dispo
NBA Jam	Acclaim	oct.

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR :

- *MEGADRIVE , MEGA CD .*
- *NEO GEO ; NEC.*
- *SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO.*

REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

RESERVEZ ET COMMANDEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

METRO : REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY

RER : NATION – BUS 46 - 86

ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h30

: (1) 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05

SUPER FAMICOM

NOSFERATU *"NEW"*	589F	DRAGON BALL Z 4	649F
FATAL FURY SPECIAL	599F	SAMURAI SHODOWN	649F
WORLD HEROES 2	499F	TETRIS GARDEN	499F

SUPER NINTENDO

SAILOR MOON FR	549F	***MORTAL KOMBAT 2***	***489F***
MAXIMUM CARNAGE	499F	SMASH TENNIS	429F
LIVRE DE LA JUNGLE	479F	ACTRAISERS 2	499F
F1 POLE POSITION 2	499F	STREET RACER	Tel.
SECRET OF MANNA FR	Tel.	POPULOUS 2 *PROMO*	299F
EQUINOX *PROMO*	299F	SKYBLAZER *PROMO*	299F
FIFA SOCCER	399F	SUPER METROID	449F

SUPER NES

SUPER STREET FIGHT.	499F	VORTEX	499F
ILLUSION OF GAIA *RPG*	529F	BRAINLORD	499F
OGRE BATTLE *RPG*	499F	BREATH OF FIRE	499F
WORLD HEROES 2	499F	SUPER BOMBERMAN 2	479F
POCKY AND ROCKY 2	499F	SUPER SHOOTOUT	499F
EARTHWORM JIM	499F	SPIKE Mc FANG	479F
DRAGON	499F	SPARSTER	499F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR UNIV MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
CAPCOM FIGHT. STICK	249F
JOYPAD AUTOFIRE	129F
X-TERMINATOR 2	249F
QUINTUPLEUR SNIN	179F

3DO

CONSOLE 3DO PAL	TEL.
ALONE IN THE DARK	389F
MEGARACE	389F
ROAD RASH	389F
SHOCK WAVE	389F
WAY OF THE WARRIOR	389F
FIFA SOCCER	389F
DRAGON BALL Z	TEL.
PISTOLET 3DO	389F
ORION OFF ROAD	389F

SUP.NES/SUP.NIN OCCAZ

CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU	649F	CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU	790F
CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	890F
CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU	549F	CONSOLE SNES+1 JOY	690F
STREET FIGHTER 2	99F	WORLD LEAGUE BASKET	199F
SUPER RTYPE	129F	PRINCE OF PERSIA	199F
F ZERO	149F	FATAL FURY	199F
PILOTWINGS	149F	STAR WARS	199F
EDF	149F	STREET FIGHT.TURBO 60HZ	199F
SIDERMAN & XMEN	149F	WORLD HEROES	249F
RIVAL TURF	149F	BATTLETOADS	249F
ANOTHER WORLD	149F	JIMMY CONNORS	249F
GHOULS AND GHOSTS	149F	BOB	249F
BLAZING SKIES	149F	STREET FIGHTER TURBO	249F
ROAD RUNNER	149F	ALADDIN	249F
ADDAM'S FAMILY	149F	BUBSY	249F
KICK OFF	149F	NIGEL MANSELL	249F
STARWING	149F	MARIO ALL STARS	249F
MAGIC SWORD	199F	GOOF TROOP	249F
SUPER TENNIS	199F	MR NUTZ	249F
JURASSIC PARK	199F	NHLPA 93	249F
JAMES POND	199F	MARIO KART	249F
BATMAN	199F	MAGICAL QUEST	249F
WING COMMANDER	199F	BOMBERMAN 93	299F
CONTRA 3	199F	COOL SPOT	299F
TORTUE NINJA	199F	DRAGON BALL Z	299F
ADVENTURE ISLAND	199F	F1 POLE POSITION	299F
DRAGON'SLAIR	199F	SIM CITY	299F
SUPER ALESTE	199F	POCKY ET ROCKY	299F
UN SQUADRON	199F	INT TOUR TENNIS	299F
MORTAL KOMBAT	199F	RANMA 1/2 2	299F
JOE ET MAC	199F	FLASKBACK	299F
HOME ALONE 2	199F	EMPIRE STRIKES BACK	349F
KING ARTHUR WORLD	199F	EQUINOX	349F
SUPER SWIV	199F	FATAL FURY 2 JAP	349F
DRAGON BALL Z JAP	199F	YOUNG MERLIN	349F
CASTLEVANIA 4	199F	TURTLES FIGHTERS	349F
FINAL FIGHT	199F	NBA JAM	399F
POPULOUS	199F	DRAGON BALL Z 2 JAP	349F
HOOK	199F	SECRET OF MANNA	399F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT 2	***429F***	FLINK	449F
URBAN STRIKE	449F	SONIC 4	499F
TAZMANIA 2	449F	SHINING FORCE 2	449F
NHL PA 95	449F	EA. TENNIS	449F
SPARTER	Tel.	MEGA BOMBERMAN	449F
LIVRE DE LA JUNGLE	429F	DRAGON *"NEW"*	449F
SUPER STREET FIGHT.FR	499F	MAXIMUM CARNAGE	449F

NEO GEO CD

CONSOLE EUROPÉENNE	3490F
ART OF FIGHTING 2	499F
SAMURAÏ SHODOWN	499F
SIDE KICKS 2	499F

JAGUAR

CONSOLE FRANCAISE	2290F
DOOM	499F
ALIEN US PREDATOR	Tel.
WOLFEINSTEIN 3D	Tel.

NEO GEO

NEO GEO SEULE	1690F
AGRESSOR OF DARK ...	1390F
KING OF FIGHTER 94	1490F
SUPER SIDEKICKS 2	1290F
TOP HUNTER	1290F
WORLD HEROES JET	1290F

NEOGEO OCCAZ

N.GEO OCCAZ + 1 JEU	1490F
MAGICIAN LORD	299F
NAM 75	299F
CYBERLIP	299F
BLUES JOURNEY	349F
NINJA COMBAT	349F
BURNING FIGHT	399F
EIGHT MAN	449F
KING MONSTERS 2	499F
ART OF FIGHTING	499F
THREE COUNT BOUNT	499F
ROBOT ARMY	549F
MUTATION NATION	549F
TRASH RALLY	549F
WORLD HEROES 2	649F
FATAL FURY 2	649F
SENGOKU 2	649F
SUPER SIDE KICKS	699F
LAST RESORT	799F
VIEW POINT	899F
FATAL FURY SPECIAL	999F
SAMURAI SHODOWN	1099F

MEGADRIVE OCCAZ

STRIDER	99F
SPIDERMAN	99F
SHINOBI	99F
DECAPPATACK	99F
STREET OF RAGE	99F
FANTASIA	99F
WORLD CUP ITALIA	99F
CASTLE OF ILLUSION	129F
FATAL REWIND	129F
SHADOW OF THE BEAST	129F
CHUCK ROCK	129F
MERCS	129F
BATMAN	129F
TERMINATOR	149F
TAZMANIA	149F
DAVID ROBINSON	149F
GLOBAL GLADIATOR	149F
ALYSIA DRAGOON	149F
WORLD OF ILLUSION	149F
ROAD ROASH	149F
GOLDEN AXE 2	149F
SONIC 2	179F
STREET OF RAGE 2	199F
TINY TOON	199F
COOL SPOT	199F
JURASSIC PARK	199F
SUNSET RIDERS	199F
COOL SPOT	249F
ASTERIX	249F
ALLADIN	249F
FLASBACK	249F
MORTAL KOMBAT	249F
ECCO THE DOLPHIN	249F
STREET FIGHTER 2'	299F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	299F

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS :
EX: R-TYPE 1,2;TIGER ROAD; BOMBERMAN 93; SINBAD; FINAL SOLDIER; KUNG FU; FORMATION SOCCER; STREET FIGHTER..TEL

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À : POWER GAMES *31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS*

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX

TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE:
PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE : N° DATE D'EXP: . ./. .
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

JAGUAR

LES ALIENS DÉBARQUENT SUR JAGUAR !

ALIEN VS PREDATOR

EDITEUR • ATARI
GENRE ACTION/AVENTURES
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEUR • 1
CONTINUES
SAUVEGARDES



• Le premier **GRAND** jeu Jaguar !
• Des graphismes incroyables de beauté.
• Une ambiance de folie !
• Trois personnages au choix !
• Des personnages mythiques.
• Une durée de vie d'environ deux siècles.



• L'ordinateur n'est pas très parlant !
• Le jeu n'est pas livré avec 2 tonnes de chips et 2 000 litres de Coca.
• Pourquoi tant de haine ?



GRAPHISMES
Aussi bien de près que de loin, les décors sont de toute beauté . Les graphistes ont vraiment accompli un travail absolument colossal !



ANIMATION
Elle est un peu plus rapide lorsque l'on joue le rôle de l'Alien (normal, il court). Mais avec les deux autres, c'est aussi très fluide.



MANIABILITÉ
Même s'il y a un temps de réponse infime (1 micron/s !), la maniabilité est superbe. Pour ce type de jeu sur une console, c'est une réussite.



SON/BRUITAGE
L'ambiance est superbe, les bruitages vous plongent littéralement dans la peau du personnage incarné. Bref, c'est le pied total !



Une fois n'est pas coutume, ce jeu a la particularité de renfermer trois scénarios différents en un seul ! En fonction bien évidemment des trois personnages que l'on peut incarner : le "Marine", l'Alien et le Predator. Vous connaissez tous, sans aucun doute, les films de la 20th Century Fox, qui mettent en scène ces personnages hautement répugnants en apparence. Eh bien, vous allez les découvrir dans leur intimité la plus glauque !... Voici chacun de leur but :

SCENARIO 1 : LE "MARINE"

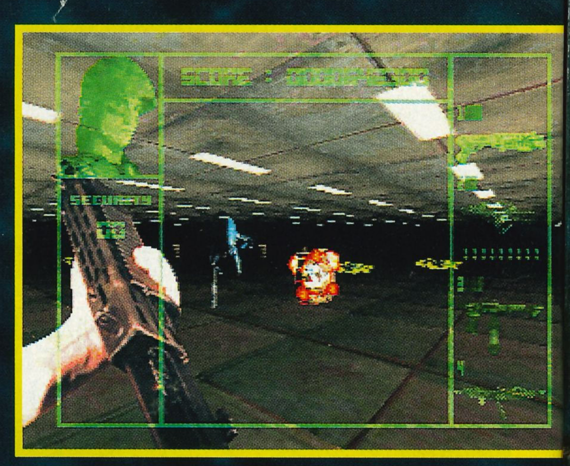
SUR LA BASE STELLAIRE DU CAMP D'ENTRAINEMENT DE GOLGOTHA, DES INTRUS D'ORIGINE INCONNUE ONT ÉTÉ DÉCELÉS PAR LES SERVICES SECRETS GALACTIQUES. ON SOUPÇONNE FORTEMENT DEUX GROUPES D'EXTRATERRESTRES D'AVOIR PENETRÉ LES LIEUX AVEC LEURS VAISSEAUX RESPECTIFS. VOTRE MISSION SERA DE DÉLOGER ILLICO PRESTO LES INFORMATIONS "TOP SECRET" QUI S'Y CACHENT ET DE DÉGUERPIR A BORD D'UNE EMBARCATION SPECIALE SE TROUVANT AU NIVEAU -5 !

SCENARIO 2 : L'ALIEN.

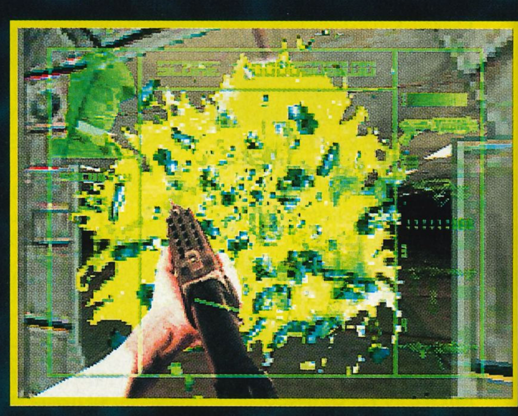
LA SEULE CHOSE QUI FASSE AVANCER CETTE BETE DANS LES LONGS COULOIRS DE CE VAISSEAU INFESTE DE PREDATORS, C'EST BIEN ENTENDU LA REINE DES ALIENS. SA MERE EN QUELQUE SORTE. RETENUE PRISONNIERE DANS UN COIN DE L'ENGIN, ELLE VOUS ENVOIE SES MESSAGES TÉLÉPATHIQUES PATHETIQUES. VOUS N'AVEZ PLUS BEAUCOUP DE TEMPS POUR ACCOMPLIR VOTRE MISSION, IL FAUT FAIRE VITE SI VOUS VOULEZ LA SAUVER.

SCENARIO 3 : LE PREDATOR.

LA CHASSE ET L'HONNEUR. VOILÀ LES DEUX MAITRE-MOTS QUI RÉGISSENT LA VIE D'UN PREDATOR. ICI, IL EST SUR SON TERRITOIRE. IL NE CRAINT RIEN NI PERSONNE. IL POSSEDE DES ARMES REDOUTABLES, NOTAMMENT CELLE DE SE RENDRE INVISIBLE A TOUT MOMENT ! LE RITUEL MORBIDE AUQUEL IL DOIT SE LIVRER AVEC LE CRANE DE LA MERE ALIEN LE REMPLIT DÉJÀ DE JOIE.

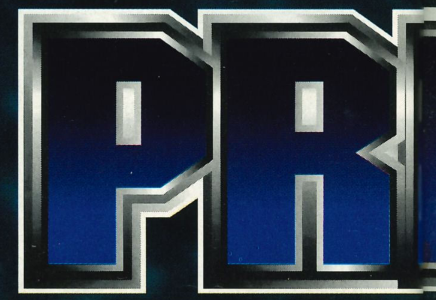


La ruse du bidon qui explose près de l'ennemi a certainement été inspirée du "célébrissime" Doom.



Oh ! un Alien qui explose, je n'avais jamais vu ça de ma vie vivante !

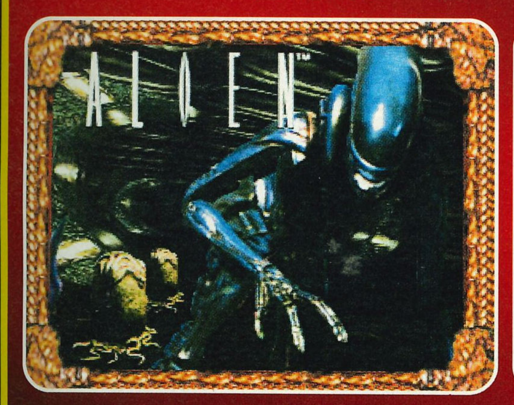






Et voici le fameux "Elevator" qui vous permettra, comme son nom l'indique, de voyager à un niveau supérieur. Ou inférieur ! Attention à la surprise en ouvrant la porte.

LES 3 MERCENAIRES



Si vous espérez avoir des vies supplémentaires, il vous suffira de tuer un "Marine" d'un coup de griffes, puis rapidement d'un coup de queue et d'un autre coup de griffes. Le message : "Cocoon the enemy" apparaîtra alors. Vous féconderez un autre œuf, donc une autre vie pour vous !



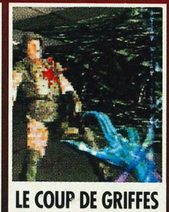
Le "Marine", pour survivre, doit utiliser des "security cards" qu'il trouvera sur certains cadavres. Grâce à eux, il pourra accéder à des niveaux inconnus en ouvrant des portes jusque-là fermées. Il y a 10 niveaux de sécurité en tout . Heureusement, grace au Motion-Tracker le "Marine" peut traquer ses ennemis.



Pour réussir dans sa mission, le Predator doit combattre avec honneur. Par exemple, il ne devra pas se servir de son invisibilité pour éliminer des ennemis, car cela lui fait irrémédiablement perdre des points ! Et c'est justement grâce à ses points qu'il pourra accéder à d'autres armes !


LE COUP DE DENTS

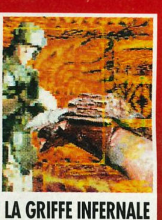
LE COUP DE QUEUE


LE COUP DE GRIFFES


LE FUSIL A POMPE

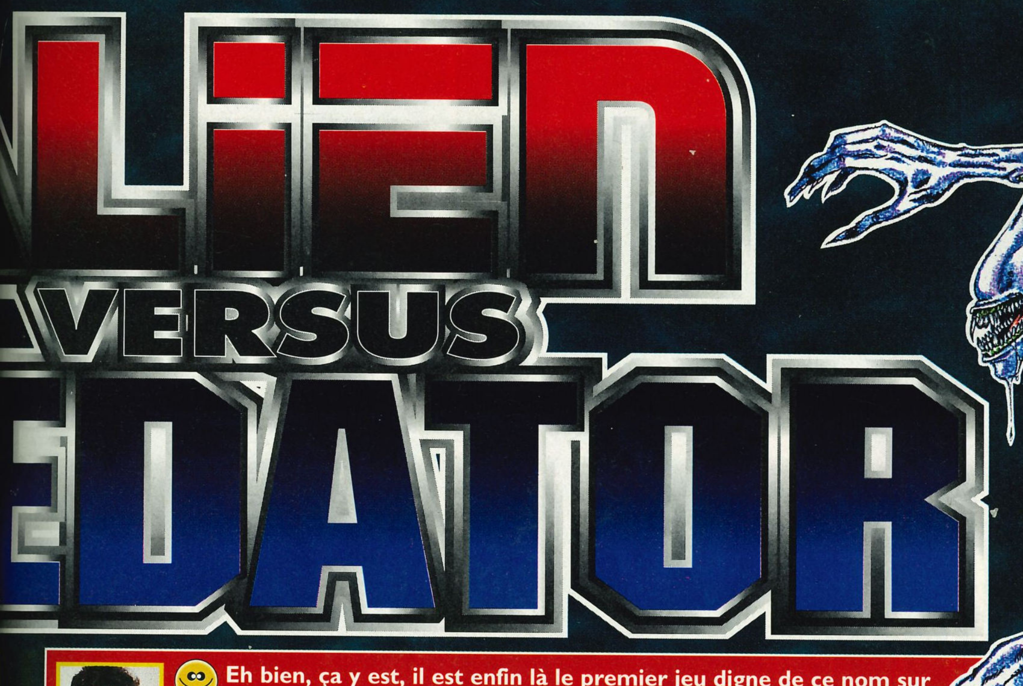

LE M41 PULSE RIFLE

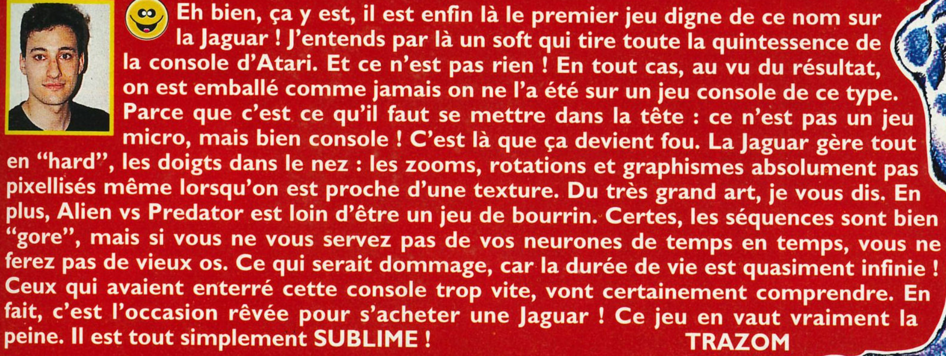

LE LANCE FLAMMES


LA GRIFFE INFERNALE


LE "COMBI-STICK"

VISION THERMIQUE ET INVISIBILITÉ





Eh bien, ça y est, il est enfin là le premier jeu digne de ce nom sur la Jaguar ! J'entends par là un soft qui tire toute la quintessence de la console d'Atari. Et ce n'est pas rien ! En tout cas, au vu du résultat, on est emballé comme jamais on ne l'a été sur un jeu console de ce type. Parce que c'est ce qu'il faut se mettre dans la tête : ce n'est pas un jeu micro, mais bien console ! C'est là que ça devient fou. La Jaguar gère tout en "hard", les doigts dans le nez : les zooms, rotations et graphismes absolument pas pixellisés même lorsqu'on est proche d'une texture. Du très grand art, je vous dis. En plus, Alien vs Predator est loin d'être un jeu de bourrin. Certes, les séquences sont bien "gore", mais si vous ne vous servez pas de vos neurones de temps en temps, vous ne ferez pas de vieux os. Ce qui serait dommage, car la durée de vie est quasiment infinie ! Ceux qui avaient enterré cette console trop vite, vont certainement comprendre. En fait, c'est l'occasion rêvée pour s'acheter une Jaguar ! Ce jeu en vaut vraiment la peine. Il est tout simplement **SUBLIME** !

TRAZOM

SUITE ▶



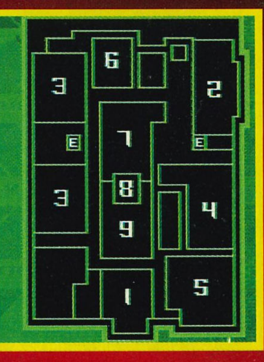
L'ORDINATEUR CENTRAL

SCAN D'UN NIVEAU

Le plan du niveau (très schématique) vous indique ses points névralgiques.







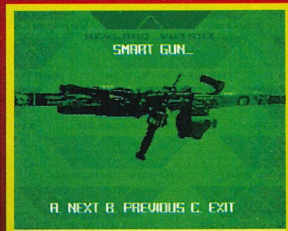
LEVEL THREE
E Elevator
1 Airlock
2 Brig
3 Barracks
4 Briefing Room
5 P O Area
6 Library
7 Canteen
8 Kitchen
9 Meeting Room

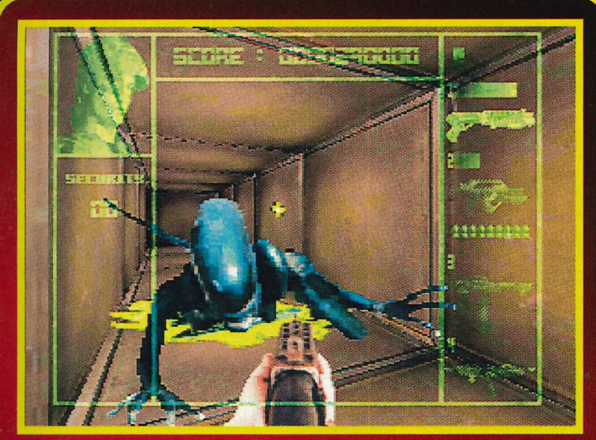


LE CHOIX DES ARMES



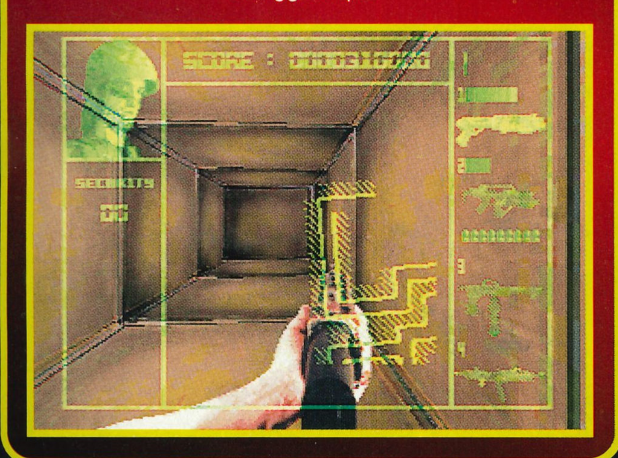






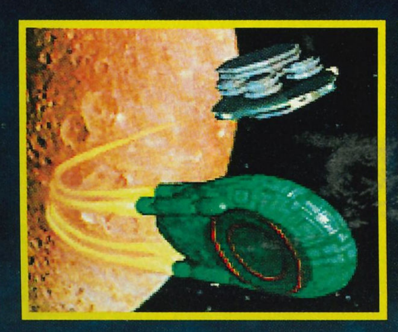
LES AÉRATIONS

Un Alien rampe dans ces foutus couloirs d'aération : tirez donc ! Avec le bouton "8", vous sélectionnez la carte des lieux : c'est gigantesque !

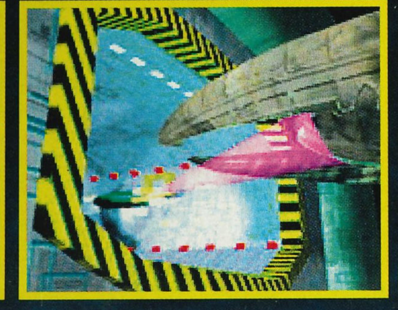


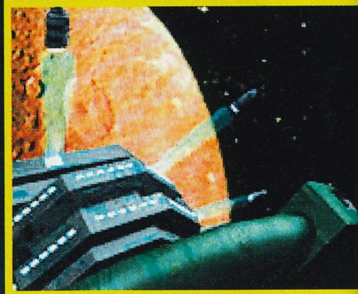


Dans Alien vs Predator, il y a un nombre incroyable de graphismes différents. Admirez donc ces quelques échantillons !







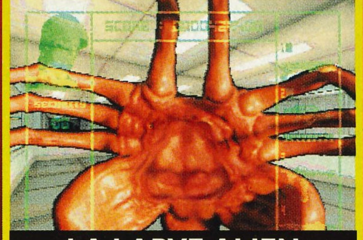


LES ENNEMIS DE FACE

Ce sont tous les personnages que vous ne pouvez voir lorsque vous les incarnez !

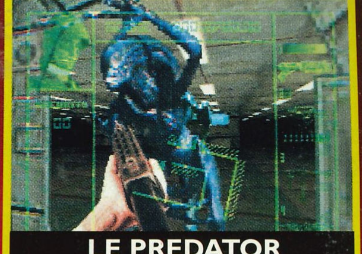


L'ALIEN



LA LARVE ALIEN

LE "MARINE"



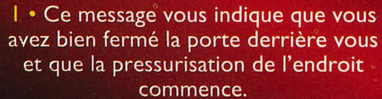
LE PREDATOR



Cette fois, ça y est, la mère Alien est juste devant vous ! Vous l'avez touchée, génial !





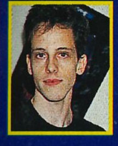




1 • Ce message vous indique que vous avez bien fermé la porte derrière vous et que la pressurisation de l'endroit commence.
2 • Super, vous venez de trouver une "security card #8". Vous pouvez maintenant ouvrir pas mal de portes.
3 • Le M41 "Pulse Rifle" est trouvé !
4 • Cette porte reste fermée : vous devez avoir la "Security Card #3" pour l'ouvrir. Ce qui ne semble pas être le cas pour le moment...



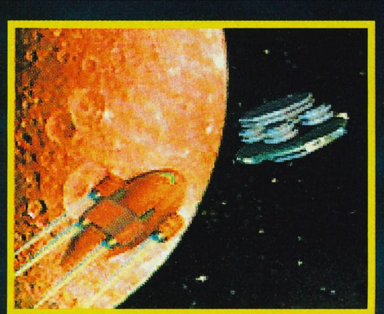




Pas la peine de faire la fine bouche ou de faire semblant de bouder ce jeu. C'est vrai, il s'est fait attendre... Ou peut-être doit-on dire qu'il a su se faire désirer ? Au final, le résultat est excellent. Ce n'est certes pas aussi rapide qu'un Doom qui tournerait sur PC DX2, mais pour une console, c'est du grand art. Avec une ambiance sonore époustouflante (sobre mais efficace), des graphismes soignés, une durée de vie qui satisfera les joueurs les meilleurs, et un intérêt de jeu indéniable, Alien vs Predator est le jeu qui vous donne envie de posséder une Jaguar. Il n'y a pas à dire, incarner le Predator et passer de la vision infrarouge à la vision thermique... c'est le détail qui me fait craquer pour ce jeu. À jouer seul, de nuit, sur un grand écran, avec un casque audio sur les oreilles. T.S.R.







ATTENTION... ATTENTION... ATTENTION...
Alien vs Predator ne sera disponible en magasin qu'à partir de la fin du mois d'octobre. Soyez donc encore un peu patient !

22, V'LÀ LES FLINK !

THE MISADVENTURES OF FLINK

EDITEUR • PSYGNOSIS
GENRE • AVENTURE PLATE-FORMES-ACTION
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 52
CONTINUES • 5 MAXI



- Des décors incroyables !
- Une animation sublime !
- Une longue durée de vie.
- Des boss d'une beauté à mourir.
- Des musiques très variées.
- Et c'est en français !



- Une difficulté parfois "hard".
- Pas de sauvegardes ni de mots de passe.



GRAPHISMES
Difficile de faire beaucoup mieux dans le genre. Honnêtement, sur Megadrive, je crois que c'est du jamais vu !



ANIMATION
On n'a pas une animation hyper "speed", mais c'est le jeu qui veut ça. En revanche, il n'y a aucun ralentissement.



MANIABILITÉ
On frise là encore la perfection la plus ultime. Même s'il est parfois assez difficile d'éliminer certains monstres ou de franchir certains passages.

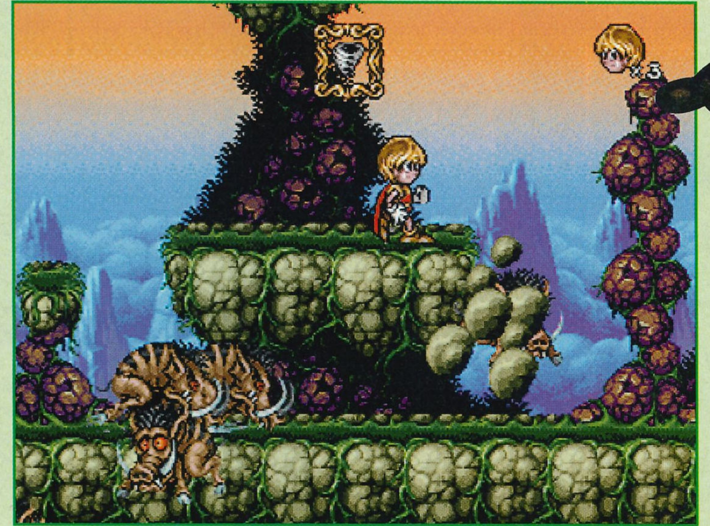


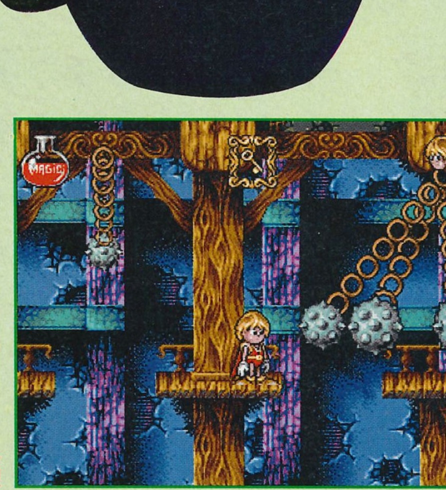
SON/BRUITAGE
Les bruitages sont un petit peu "en deça" comparés aux musiques absolument sublimes et variées.



Le royaume de ce gentil apprenti sorcier qu'est Flink s'est subitement transformé en ténèbres inquiétantes. Comme ça ? Sans prévenir ? La faute à qui ? Pourquoi tant de haine ? À quelle heure on mange ? Autant de questions que vous, petit être frêle, allez tenter de résoudre dans les plus brefs délais. Car, après enquête, il s'est avéré que les sages de la contrée étaient tous retenus prisonniers par des démons sans scrupule. Sans eux (et leurs cristaux !) ce monde alors paisible, risque de sombrer dans l'enfer le plus noir d'ici quelques heures...

Ici, attendez que tous ces beaux sangliers se fracassent le crâne contre cette grosse pierre, puis passez sur la plate-forme suivante



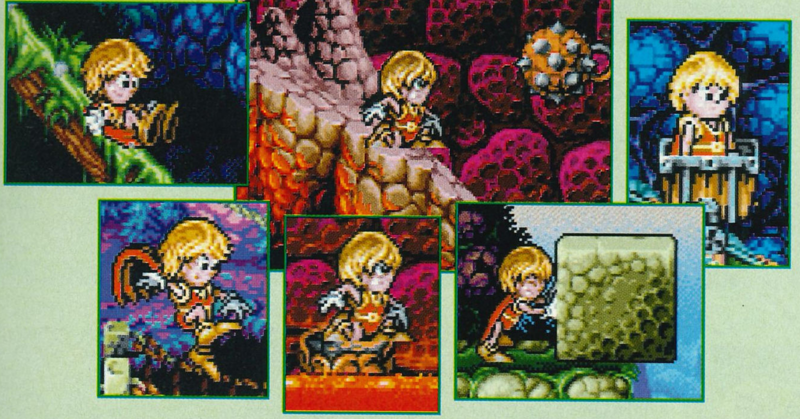


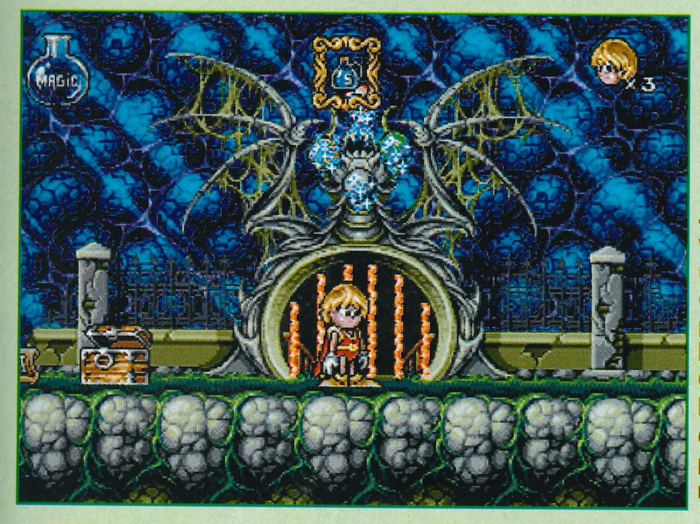
De grosses boules piquantes, arrivant en zoom droit sur vous. On ne peut pas dire que ça arrive souvent sur MD. Profitons-en !



La carte du monde
Voici donc tout ce beau royaume en montage, avec les différents drapeaux à baisser après chaque victoire. Chaque "End" correspond à un boss qu'il faudra vaincre.







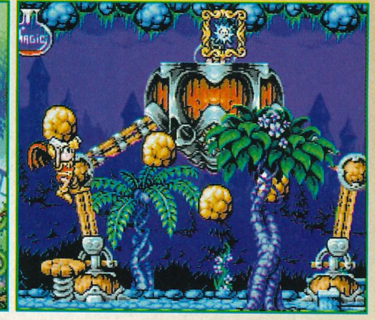
Juste devant le volcan, il faudra utiliser les quatre cristaux donnés par les quatre boss vaincus. Grâce à eux, la porte s'ouvrira, et la lutte finale pourra commencer !

Tous les sorts









La beauté des Boss

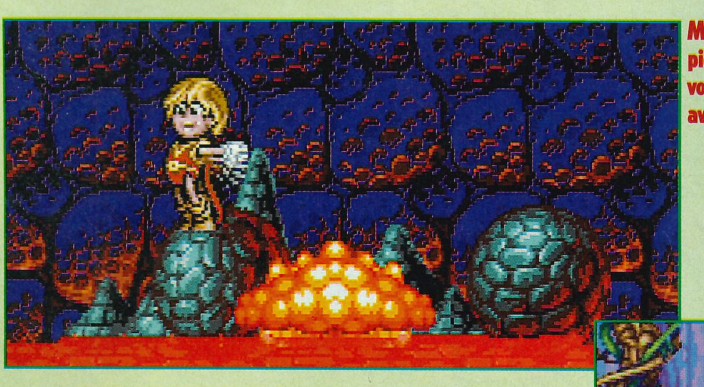
Comme vous pouvez le constater, les boss sont d'une beauté à mourir. Et encore, vous n'avez pas vu l'animation !





Qui aurait cru que ce titre allait être une véritable révélation pour toute la rédaction ? Quelle merveille, les amis ! À se demander comment les programmeurs ont réussi une telle prouesse. Non seulement ils ont su allier avec intelligence, aventure, plates-formes et action, mais en plus, la beauté des graphismes fait vraiment plaisir à voir. Surtout sur une Megadrive que d'aucuns considéraient certainement comme incapable de réaliser de telles prouesses. En réponse à tous ces détracteurs, Psygnosis a donc créé ce sublime soft que vous devez vous procurer dans les plus brefs délais. C'est quasiment un ordre !

TRAZOM



Mieux vaut ne pas chuter sur cette pierre. Tel un équilibriste moyen, vous allez marcher à reculons pour avancer dans le jeu.

Comme dans Magical Quest sur SN, vous pourrez attraper vos ennemis, après les avoir mis K.O. en leur sautant dessus, puis les jeter sur d'autres autochtones.



Avec un nom qui ressemble au bruit de deux casseroles qui s'entre-choquent, on aurait pu croire que Flink allait se payer une gamelle. Pourtant, il faut bien l'avouer, les jeux aux noms étranges ont tendance à ne pas être mauvais (Plok par exemple). Faut-il en tirer une règle, je vous laisse juger. Après Landstalker qui inaugurait d'une manière très originale le genre plates-formes/aventure, c'est au tour de Flink de représenter le genre. C'est pourtant le côté plates-formes qui domine dans ce jeu. Les situations sont variées, les sprites ennemis aussi, et les décors sont aussi changeants que beaux. Flink est largement aussi réussi qu'un Mister Nutz. Aucun doute, si vous aimez le genre, que Flink vous tienne en haleine durant des heures. Avec un nombre impressionnant de niveaux, et une durée de vie assez honnête, Flink est un des dix meilleurs jeux Megadrive de l'année.



T.S.R.

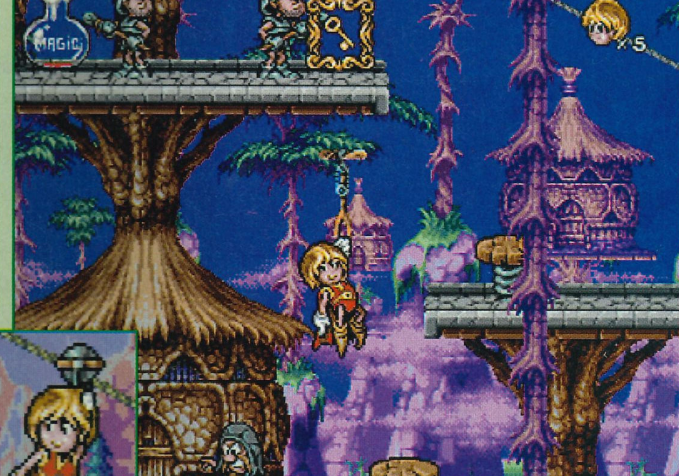
La magie à l'épreuve

Au pied du pommier, près du village, lisez le parchemin, puis créez la potion "rétrécir". Admirez le résultat ! Le sort "Démon" vous permet de piquer, grâce à cette tête, les ingrédients des marchands.







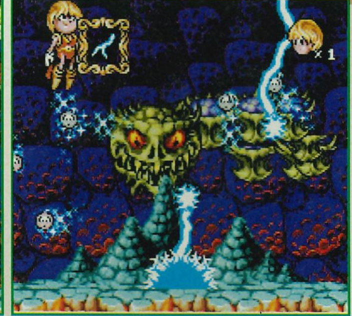




Le Boss de fin









Au départ, vous affrontez un petit magicien rabougri ! En apparence. Sautez-lui dessus cinq à six fois. Ensuite, affrontez les gnomes qu'il balance. Attrapez-les et jetez-les sur lui. Affrontez ensuite sa transformation en serpent qui "zoome" ! Le boss est vaincu, tout explose !



VOILA CE QUI RISQUE D'ARRIVER SI VOUS PRETEZ VOTRE ASCIIWARE A UN COPAIN
asciiPad MD-6
TURBO INDEPENDANT
TURBO AUTOMATIQUE
RALENTI
MODE START SLOW

MR. NUTZ

EDITEUR • OCEAN
GENRE • PLATE-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEUR • 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE



- Des graphismes très mignons
- Un personnage doué de la vie (ou presque)
- Une difficulté qui défie le joueur



- Sa difficulté risque de rebuter les débutants...
- ...mais ça vaut le coup d'essayer.



GRAPHISMES
Un joli jeu, très mignon, mais un peu vide dans les arrières-plans.



ANIMATION
Des petits sprites qui semblent doués de vie de par la qualité de leur animation.

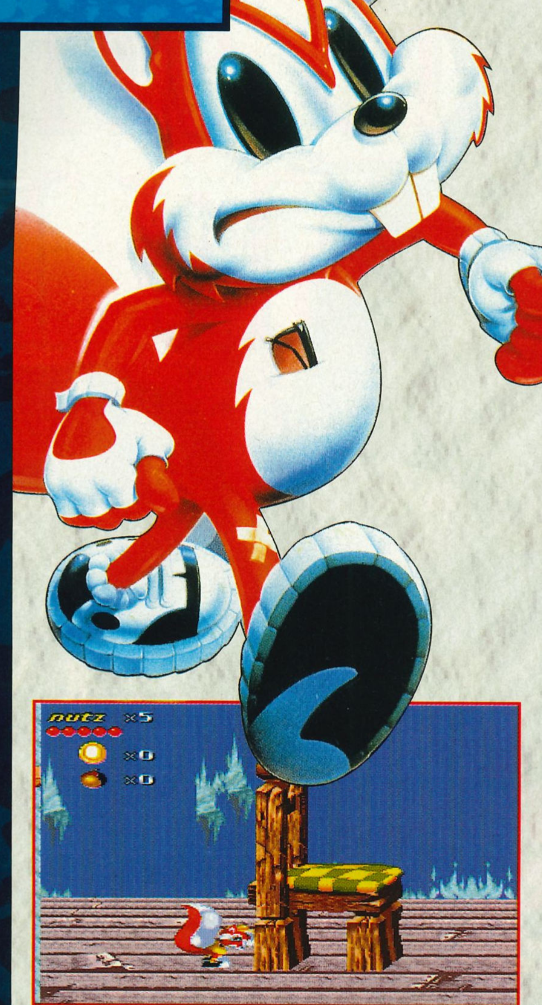


MANIABILITÉ
À part découper des enfants, violer des agents de police ou détrousser des vieilles, on fait vraiment ce que l'on veut avec son personnage.



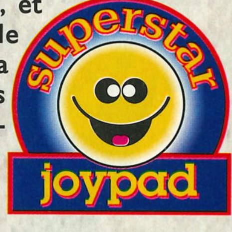
SON/BRUITAGE
Très bons, malheureusement, les effets musicaux sont trop ambitieux pour la machine, et certains morceaux manquent de voies.





EXCUSEZ-MOI, VOUS N'AURIEZ PAS UN CASSE-NOISETTES ?

Mr Nutz, le très fameux écureuil qui possède une queue touffue et une veste jaune, ainsi qu'une casquette non moins jaune et un bon sens du lancer de noisettes, est de retour avec une sauce Sega. Ne croyez pas cependant, que Mr Nutz soit un bête écureuil comme il en existe tant. Non, non, il s'agit bel et bien d'un écureuil hors du commun que ce Mr Nutz. D'ailleurs, lorsque ses amis de la forêt des glands bleus le croisent, ils ne se retiennent pas de le saluer de la manière suivante : "Oh, mais c'est cet écureuil hors du commun qu'est Mr Nutz !". Et Mr Nutz, cet écureuil hors du commun, de leur répondre : "Salut à vous, mes amis de la forêt des glands bleus !". Ce à quoi rétorquent ses amis de la forêt des glands bleus : "Oh, pas mal, et toi-même, Mr Nutz, écureuil hors du commun ?" "Pas mal du tout, les amis de la forêt des glands bleus !", renchérit à chaque fois notre écureuil hors du commun. Bref, vous l'aurez compris en faisant tout sauf lire ces lignes, Mr Nutz est un jeu de plates-formes qui met en scène un écureuil (hors du commun), et qui s'en va en guerre contre le yéti, pour sauver ses amis de la forêt des glands bleus. C'est pas compliqué pourtant... Je vous résume : Nutz-commun-gland-noisette-hors-bleu-forêt-sauver-amis-yéti-tuer-jeu génial.









"Nutz, l'astucieux héros de la forêt des glands bleus"
Nutz va devoir se servir un peu de sa tête pour comprendre qu'il faut pousser cette chaise ou cet aquarium avant de s'en servir, afin de monter sur la table, et donc de poursuivre son petit bonhomme de chemin.

Je ne sais pas si c'est le fait de pouvoir m'identifier facilement au héros de ce jeu (il y a un attribut physique que nous partageons dans ses proportions (NDLR : certainement la bedaine ?), mais ce jeu est vraiment très sympathique. L'animation, en particulier, a été très travaillée, et même si cette version est moins belle que celle sur Nintendo, elle est, par contre, beaucoup plus fluide et beaucoup plus maniable. Oui, que voulez-vous, c'est un choix, mais là, c'est carrément le giga-top-pied de la mort de la maniabilité. Bon, évidemment, tout n'est pas rose dans le jeu, et mourir juste devant la fin du stage et devoir tout reprendre depuis le début, est très "limit-nervous-breakdown" (un abonnement gratuit au lecteur qui trouve d'où est tirée cette phrase). Sans compter que la difficulté est plutôt présente dans ce petit jeu certes très mignon. Difficulté amie ou ennemie du joueur ? Le bon joueur se sentira plutôt à son aise, ravi qu'il sera de remplir un challenge dans ses cordes, mais le jeune joueur qui achètera là son premier jeu se sentira plutôt déconcerté. Quant aux autres, eh bien une bonne auberge leur ouvre les bras.

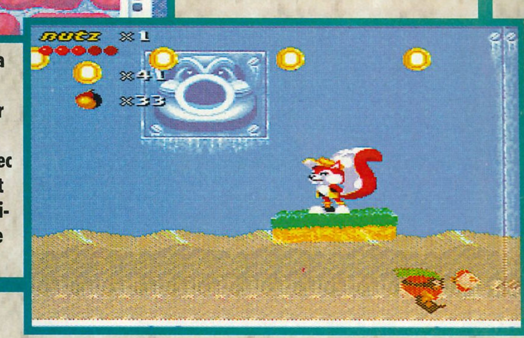
GREG



Vous voici au pays des taupes. À votre droite, les bébés taupes, et à votre gauche, le bras du très grand papa taupe, qui, caché dans un arbre, tentera de vous donner un coup de maillet lorsque vous passerez à côté de lui.

MR. NUTZ FAIT LA VAISSELLE





Mr Nutz, qui est un animal dont la propreté n'est plus à démontrer, s'est finalement décidé à traverser le lavabo à dos d'éponge. Vous savez, ces trucs jaunes et mous, avec un côté vert qui gratte, et qui vont emmener notre ami vers des ramifications de conduites d'eau qu'il ne soupçonnait même pas.

•••• TIPS ••••

Voici le tout premier passage secret que vous rencontrerez dans le jeu. Oh, bien entendu, il en reste quelques autres, mais j'ai promis à Georges d'Océan de ne pas trop vous en donner. Désolé, une promesse est une promesse. Et en plus, comme Georges vient d'être papa pour la deuxième fois, et que la maman du petit Yoanne est sensible, on ne peut vraiment pas vous en dire plus. Peut-être dans un prochain Astuce Mania?





L'attaque des poulets fous ! C'est ce que vous propose ce stage dans la maison du géant où des poulets cuits et des bouteilles de bon bordeaux vont tenter de vous éliminer.



Voici donc un petit montage de la fin du plan de la première partie du dernier niveau. Voyez vous-même : si vous êtes un peu curieux, vous réaliserez alors qu'en continuant vers la droite sans rentrer dans l'igloo, se trouve une vie cachée.

SUITE

MR. NUTZ



Mr Nutz, un héros plutôt complet, pourra s'accrocher à des filins comme le ferait n'importe quel Tarzan, sauf que Tarzan ne se plante pas, lui...



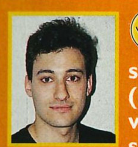
Deux énormes maillets qui ne demandent qu'à vous écraser complètement dans le sol, et à ne faire de vous qu'une petite boule de poils sanguinolante, voilà ce que vous rencontrerez au centre de la terre. Moins accueillant que dans une bonne auberge, c'est certain.



Cette souris, qui n'est pas sortie d'une bonne auberge, se propose d'écraser la charmante tête de notre ami à l'aide de son maillet.



Une fête foraine, avec de grosses abeilles. Et toujours cette souris qui ne sort décidément pas d'une bonne auberge. Vous noterez au passage la beauté des couleurs.

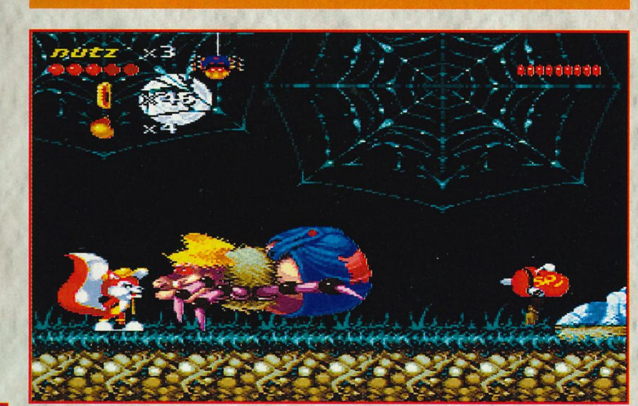


Une fois de plus, la Megadrive démontre que ses capacités intrinsèques (j'aime bien ce mot, que voulez-vous !) ne sont absolument pas mises en cause à partir du moment où les éditeurs de jeux savent les exploiter à fond. Ce mois-ci, outre le sublime "Flink" merveilleusement mis en valeur par les créateurs de Psygnosis, et Sparkster par le biais de ces génies de Konami, c'est bien Mister Nutz qui tient la vedette en cette rentrée d'octobre, sur cette bécane qui n'en finit décidément pas "d'être finie". Eh oui, non seulement Océan, par un procédé magique, a doublé le nombre de couleurs de la palette traditionnelle, mais en plus l'animation du petit écureuil est absolument parfaite. Largement au-dessus de ce que l'on a connu sur la Super Nintendo. Ce qui vous laisse une petite idée de la chose. Bref, pour moi, c'est un titre incontournable, à ne pas rater sur la Megadrive.

TRAZOM



Oumpf... Raté ! La plate-forme était juste à côté. Ceci dit, elle se serait de toute façon détruite sous le poids de l'écureuil fou. Que faire dans ce cas, puisque la situation est désespérée ?

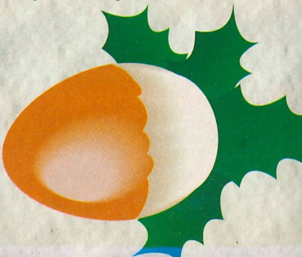


Cette araignée, plutôt grosse et vêtue "comme à la ferme", n'est rien d'autre que le premier boss du jeu. Pour le battre, sautez sur sa tête pendant qu'il vous charge. C'est plutôt simple, non ?





Voici très certainement le stage le plus "aérien" du jeu : Nutz dans les nuages. Le géant de la tempête n'est pas loin, mais il va falloir suer pour y parvenir.





NOUVEAU A CANNES

VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 93 39 41 95

MEGADRIVE (JEUX NEUFS)

TOP 10

JUNGLE BOOK	429 F
MORTAL KOMBAT 2	449 F
SUPER STREET	499 F
SAMPRAS TENNIS	389 F
LANDSTALKER	429 F
NBA JAM	429 F
HULK	429 F
FIFA SOCCER	375 F
TECMO SUPERBALL	429 F
CHAOS ENGINE	429 F

MORTAL KOMBAT 2	449 F	VIRTUAL PINBALL	429 F
FIFA SOCCER	375 F	PANTHERE ROSE	379 F
JUNGLE BOOK	429 F	COLLEGE FOOTBALL	359 F
VIRTUA RACING (J)	519 F	TECMO SUPERBALL	429 F
SUPER STREET	499 F	CHUCK ROCK 2	379 F
SAMPRAS TENNIS	389 F	J. POND 3	379 F
SONIC 3	499 F	COSMIC SPACE HEAD	279 F
ART OF FIGHTING	459 F	ATOMIC RUNNER	179 F
DR ROBOTNIK	379 F	DONGEON & DRAGON	279 F
DAVIS CUP	379 F	XENON 2	179 F
HULK	429 F	MEGAGAMES	179 F
LANDSTALKER	429 F	PRO ACTION REPLAY	459 F
GODS	375 F	ROCK'ROLL RACING	Tel
ZOMBIES	379 F	SPARKSTER	Tel
JOHN MADDEN 94	379 F	SONIC & KNUCKLES	Tel
PRINCE OF PERSIA	429 F	LE COBAYE	Tel
NHL 94	369 F	TINY TOON ACCNE...	Tel
X MEN	379 F	FRANKSTEIN	Tel
F1 DOMARK	389 F	DISNEY BONKERS	Tel
NBA SHOWDOWN	429 F	PAC-MAN 2	Tel
F15 STRIKE EAGLE	429 F	CLAYFIGHTER	Tel
TINY TOON	375 F	JURASSIK 2	Tel
CASTLE OF ILLUSION	375 F	PAC ATTACK	Tel
QUACKSHOT	375 F	NBA LIVE 95	Tel
BASEBALL 2020	375 F	REN & STIMPY	Tel
EX MUTANT	279 F	BOMBERMAN	Tel
DRAGON'S REVENGE	379 F	AERO THE ACROBATE	Tel
HAUNTING	379 F	ECCO 2	Tel
SUPER MONACO GP2	379 F	BUBSY	Tel
SKITCHIN	429 F	POWERANGER	Tel
WINTER OLYMPICS	429 F	URBAN STRIKE	Tel
WORLD CUP USA 94	429 F	SHINING FORCE 2	Tel
ZOOL	379 F	SHAQ FU	Tel
STREET OF RAGE 3	429 F	NHL 95	449 F
BOB	359 F	FIFA SOCCER	375 F
MUTANT LEAGUE	429 F	SONIC 3	499 F
NBA JAM	429 F	MORTAL KOMBAT 2	449 F
CHAOS ENGINE	429 F	VIRTUA RACING (J)	519 F
F117 NIGHT STORM	429 F	PRINCE OF PERSIA	429 F
PGA EUROPE TOUR	375 F	NHL 94	369 F
JURASSIC PARK	429 F	DAVIS CUP	379 F

SUPER NES (JEUX NEUFS)

TOP 10

MORTAL KOMBAT 2	479 F
FIFA	419 F
DBZ 2 " Legend... "	499 F
DOUBLE DRAGON 5	499 F
MEGAMAN X	459 F
JUNGLE BOOK	469 F
SUPERMETROID	479 F
LES SCHTROUMPFS	419 F
SUPER STREET FIGHT.	499 F
SMASH TENNIS	449 F

MORTAL KOMBAT 2	479 F	ROCK'N ROLL RACING	419 F
SECRET OF MANA	499 F	STAR WARS	419 F
EQUINOX	419 F	CANTONA	419 F
YOUNG MERLIN	349 F	CLAYFIGHTER	459 F
BREATH OF FIRE	499 F	PIRATES OF DARK...	459 F
FIFA	419 F	NHL 94	439 F
PGA TOUR GOLF	379 F	AERO The ACROBATE	429 F
DBZ 2 " Legend... "	499 F	SPECTRE	479 F
JUNGLE BOOK	469 F	CHAVEZ BOXING	459 F
SUPERMETROID	479 F	EYE OF THE BEHOLDER	489 F
MYSTIC QUEST	399 F	BATTLE TANKS	419 F
ZELDA 3	389 F	SUPERGOAL 2	479 F
LOST VIKING	469 F	WIZARDRY 5	489 F
CHAOS ENGINE	459 F	MR NUTZ	459 F
MARIO KART	429 F	DOUBLE DRAGON 5	499 F
CHOPLIFTER 3	419 F	R TYPE 3	459 F
VAL D'ISERE	419 F	PSG	399 F
NBA JAM	479 F	ART OF FIGHTING	459 F
CANTONA 2	459 F	SENSIBLE SOCCER	429 F
MEGAMAN X	459 F	BOMBERMAN	419 F
HYPER VOLLEY BALL	419 F	BULLS VS BLAZER	399 F
CLAYMATES	399 F	SUPER TURRICAN	439 F
BATTLE BLAZE	395 F	FLASHBACK	299 F
SMASH TENNIS	449 F	JURASSIC PARK	299 F
EMPIRE STRIKE	459 F	AGURI SUZUKI	299 F
PANTHERE ROSE	399 F	HOOK	249 F
LES SCHTROUMPFS	419 F	JOE & MAC	249 F
F1 POLE POSITION	349 F	BEST OF THE BEST	249 F
SUPER STREET FIGHT.	499 F	DOUBLE DRAGON	249 F
SUPER AIR DIVER	439 F	PRINCE OF PERSIA	249 F
FATAL FURY 2	479 F	LEMMINGS	249 F
TINY TOON	399 F	ADVENTURE ISLAND	249 F
DREAM T.V.	389 F	BLUES BROTHERS	249 F
STANLEY CUP	459 F	KING ARTHUR	249 F
TMHT 5	479 F	ANOTHER WORLD	199 F
PAC ATTACK	499 F	BLAZING SKIES	199 F
TETRIS 2	419 F	KRUSTY	199 F
TOP GEAR 2	419 F	AXELAY	199 F
MARIO ALL STAR	349 F	YS 3	199 F
PLAYER MANAGER	419 F	ADAM'S FAMILY	199 F
BUGS BUNNY " Rabbit "	479 F	SUPER OFF ROAD	199 F

MEGADRIVE (JEUX D'OCCASIONS)

TOP 10

NBA JAM	249 F
MORTAL COMBAT	249 F
ROCKET NIGHT	249 F
ALADDIN	249 F
SF2 TURBO	249 F
JUNGLE STRIKE	249 F
F1 G.P.	249 F
JURASSIK PARK	249 F
FLASHBACK	249 F
LANDSTALKER	249 F

THUNDERFORCE 4	249 F	MEGAGAMES 1	199 F
ROAD RASH 2	249 F	SUNSETRIDER	199 F
WINTER CHALLENGE	249 F	BUDOKAN	129 F
SONIC 3	249 F	E-SWAT	129 F
DUNE 2	249 F	HANG ON	129 F
WIMBLEDON	249 F	WWF	129 F
LANDSTALKER	249 F	F22 INTERCEPTOR	129 F
LOST VIKING	249 F	GOLDEN AXE	129 F
FIFA SOCCER	249 F	CRACK DOWN	129 F
PETE SAMPRAS	249 F	STRIDER	129 F
FATAL FURY	249 F	THUNDERFORCE 2	129 F
DESERT STRIKE	249 F	RETOUR FUTUR 3	129 F
NBA SHOWDOWN	249 F	FIRE SHARK	129 F
BUBSY	249 F	J-POND 2	129 F
ECCO	249 F	OLYMPICS GOLD	129 F
TEAM USA BASKET	249 F	SHINOBI	129 F
RANGER X	249 F	STREET OF RAGE	129 F
MICROMACHINE	249 F	SONIC	129 F
SHINING OF DARK	249 F	STRIDER	129 F
GLOBAL GLADIATOR	249 F	ROLLING THUNDER	129 F
MEGALOMANIA	249 F	PIT FIGHTER	129 F
SONIC SPINBALL	249 F	DHELIOS	129 F
SHINOBI 3	249 F	OUTRUN	129 F
TURTLES	249 F	MEGALOMANIA	129 F
CRUE BALL	199 F	LAST BATTLE	129 F
TERMINATOR	199 F	MOONWALKER	129 F
ULTIMATE SOCCER	199 F	LEMIEUX HOCKEY	129 F
SONIC 2	199 F	DICK TRACY	129 F
EUROPEAN SOCCER	199 F	EMPIRE OF STEEL	129 F
TALESPIN	199 F	KRUSTY	129 F
DRAGON'S FURY	199 F	KID CAMELEON	129 F
T 2	199 F	GOULS'N GHOST	129 F
FAERY TALES	199 F	GALAHAD	129 F
688 ATTACK SUB	199 F	CHUCK ROCK	129 F
CHAKAN	199 F	CASTLE OF ILLUSION	129 F
EX MUTANT	199 F	FANTASIA	129 F
BATMAN	199 F	EX MUTAN	129 F
WORLD OF ILLUSION	199 F	BART SIMPSON	129 F
LOTUS 1	199 F	ALEX KID	129 F
GOLDEN AXE 2	199 F	ALISIA DRAGON	129 F

SUPER NES (JEUX D'OCCASIONS)

TOP 10

SIM CITY	269 F
RANMA 1/22	269 F
FLASHBACK	269 F
F1 POLE POSITION	269 F
ALADDIN	269 F
JIMMY CONNORS	269 F
MORTAL KOMBAT	269 F
MAGICAL QUEST	269 F
BUBSY	269 F
CANTONA	269 F

S.F. 2 TURBO	269 F	JOE & MAC	159 F
MYSTIC QUEST	269 F	LEMMINGS	159 F
EMPIRE STRIKE	269 F	ANOTHER WORLD	159 F
COOL SPOT	269 F	SUPER KICK OFF	159 F
LOST VIKING	269 F	GOULS'N GHOST	159 F
ROYAL RUMBLE	269 F	CASTLEVANIA 4	159 F
FATAL FURY 2	269 F	SUP. PROBOTECTOR	159 F
POCKY'& ROCKY	269 F	NCAA BASKET	159 F
DESERT STRIKE	269 F	L'ARME FATALE	159 F
WORLD HEROES	269 F	ALIEN 3	159 F
NHLPA 94	269 F	SPIDERMAN	159 F
ZOMBIES	269 F	SMASH TV	159 F
BATTLE TANKS	269 F	ASTERIX	159 F
PGA TOUR GOLF	269 F	TOPGEAR	159 F
LAMBORGHINI	269 F	UN SQUADRON	159 F
MARIO ALL STARS	269 F	GUN FORCE	159 F
ZELDA 3	269 F	TOM & JERRY	159 F
MISTER NUTZ	269 F	BEST OF THE BEST	159 F
BLANCO RUGBY	269 F	WING COMMANDER	159 F
YOUNG MERLIN	269 F	AXELAY	159 F
TURTLES	269 F	NBA ALL STAR	159 F
NBA JAM	269 F	D FORCE	159 F
NHLPA 93	269 F	MARIO 4	159 F
BOMBERMAN	269 F	WRESTLEMANIA	159 F
SUPER PANG	269 F	ADDAM'S FAMILY	159 F
TECMO NBA	269 F	SIMPSON BART	159 F
FINAL FIGHT 2	269 F	PILOTWING	159 F
NBA SHOWDOWN	269 F	SUPER ADV. ISLAND	159 F
BATTLETOADS	269 F	CHUCK ROCK	159 F
NIGEL MANSELL	269 F	HYPERZONE	159 F
EQUINOX	269 F	STARWING	159 F
STARWARS	269 F	SUPER OFF ROAD	159 F
DBZ 2	269 F	F. ZERO	159 F
SECRET OF MANA	269 F	E.D.F.	159 F
SUPERMETROID	269 F	KRUSTY	159 F
MEGAMAN X	269 F	HOOK	159 F
FATAL FURY	159 F	BLAZE ON	159 F
TAZMANIA	159 F	PIT FIGHTER	159 F
DEATH VALLEY	159 F	DRAGON'S LAIR	159 F
SUPER TENNIS	159 F	SF 2	99 F

CONSOLE 3DO 2990F!!!

- DRAGON BALL Z (NOUS TELEPHONER) • FLYING NIGHTMARE • ORION OFF ROAD • RISE OF THE ROBOTS • THEME PARK • ROAD RASH • STAR CONTROL 2 • VR STALKER • SHADOW • SLAYER • WAY OF THE WARRIOR • SPACE ACE • MICROCOSM • MEGARACE • MAD DOG II •

Le Jeu 375 F

CONSOLE D'OCCAZE !!!

MEGADRIVE + "SONIC"	450 F
S.NINTENDO + "SF2"	450 F
GAME GEAR + "COLLUMNS"	349 F
GAME BOY + "TETRIS"	299 F

K7 VIDÉO DBZ 149F

VERSION FRANÇAISE

-1) GARLIC
-2) LE ROBOT DES GLACES
-3) LE COMBAT FRATRICIDE
-4) NAMEC

Revendeur contactez nous

BON À DECOUPER ET À RETOURNER À VIRTUA : 141, rue d'Antibes 06400 CANNES TEL : 93 39 41 95

CONSOLE ET JEUX	PRIX
Port Jeux : .....29 F	
Port Console : ...60 F	
TOTAL :	

NOM :..Prénom :...Age : ....
Adresse :...
Code Postal : ☐☐☐☐☐ Ville :...
TEL : ____________ Signature :
Signature des parents obligatoire pour les mineurs:
CONSOLE : ❑ NINTENDO ❑SEGA
Je paye : ❑ Par Cheque (à l'ordre de VIRTUA) ❑ En contre remboursement à réception de ma commande (+45F)
❑ Par Carte Bleue N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐ Validité: ______/______

- Dans la limite des stocks disponible - Prix revisable sans preavis -

Z'Y VAS L'AUT', TU M'A AGRESSÉ LÀ !..

Ah ! Ça faisait longtemps qu'on n'avait pas fait une bonne partie de jeu de baston sur Neo Geo, comme ça, entre amis, sans le troupeau ! Ouais, c'est vrai çà, ça nous manquait terriblement ! Grâce à Agressors of Dark Kombat, un jeu que l'on n'attendait pas du tout, tout va pouvoir rentrer dans l'ordre. Comme au bon vieux temps. Pas moins de 8 Kombattants à choisir, dont au moins un (Fuma) que l'on aura reconnu à coup sûr, puisque venu tout droit de World Heroes 2. Normal, c'est la même boîte qui a fait les deux jeux, eh ! eh ! Bon, alors on récapitule tout là, parce que j'ai l'impression que personne n'a rien compris (tiens, la langue française est bizarre : si je "retourne" la négation, ça fait "tout le monde a tout compris" !). Je sais, c'est pas drôle. Alors, si vous aimez les jeux de combat où vous pouvez vous défouler comme des bêtes, y a pas de problème les mecs, ça décoiffe à donf ! Si vous aimez la couture et le thé, allez voir ailleurs si j'y suis. Je pense y être demain...





Voici toute la sélection des personnages au tout début.



Voici un coup spécial comme on les aime, les amis ! Une sorte de fatalité, quoi ! Un compagnon surgit de nulle part, vous attrape, tandis que l'autre se fait un plaisir de vous faire voir du pays.

LES PERSONNAGES


Leonhalt le bagarreur.


Go, le plancheur.


Fuma, le Ninja.


Lee, le roi du karaté.


Bobby, le basketteur.

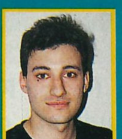

Kisarah, la seule fille.


Jo, le pro du Kung Fu.

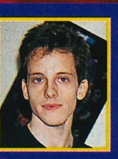

Sheen, le catcheur.

LA BASTON SUR NEO GEO

Vous êtes certainement des dizaines de milliers à vous demander quel est le meilleur jeu de baston sur cette fabuleuse console de salon qu'est la Neo Geo. Nous aussi ! Certains n'ont d'yeux que pour Samouraï Shodown (dont je fais partie avec TSR), d'autres ont économisé des mois pour pouvoir se payer les Art of Fighting (Greg en est fou) et d'autres encore se sont amourachés des Fatal Fury et des World Heroes (Olivier par exemple). Bref, vous vous demandez certainement quelle est la place de Agressors of Dark Kombat dans ce beau tableau tout propre. Eh bien, à mon sens, il est assez loin derrière. Non seulement la difficulté est loin d'être identique, mais en plus, même si l'animation reste sympa, il n'a pas la classe de ses illustres prédécesseurs. C'est plutôt une sorte de titre bâtard avec des héros pas vraiment charismatiques (Fuma a même été repris !), qu'on attendait d'ailleurs pas du tout. C'est dire...



Et voilà, encore une fois, la baston est de mise sur Neo Geo. On avait eu un peu de répit avec dernièrement de beaux petits jeux de plates-formes, mais ce fut de courte durée. La Neo Geo retombe dans ses habituels travers en fournissant une fois encore un titre légèrement bourrin sur les bords. Pourtant, Agressors of Dark Kombat (ADK !) est loin d'être aussi prenant que tous les super jeux qui l'ont précédé. C'est même plutôt raté au niveau de l'ambiance. Sans parler des boss inexistants (!) et des fins plutôt nulles... J'ai dit ! TRAZOM



Statistiquement parlant, plus de 50 % des possesseurs de consoles Neo Geo n'attendent que les jeux de baston. Ce n'est pas sans raison qu'un jeu sur deux est un jeu de combat. Après le récent Karnov's Revenge, voici ADK. Autant le dire tout de suite, les deux jeux sont de la même veine. On est loin d'un Samourai Shodown ou d'un Fatal Fury Special ! ADK fait partie de ces jeux à réserver aux seuls collectionneurs fortunés. Pour les autres, il est préférable d'attendre King of Fighters'94. ADK est un jeu fade, facile et tout sauf original. Vous voilà prévenu. T.S.R.



Kisarah et son superbe coup de pied hélicoptère. Radical pour faire le ménage un peu partout alentour.

AGRESSORS OF DARK KOMBAT

EDITEUR • ADK
GENRE • BASTON
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 5
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES
4 • MEMORY CARD



- "Encore un jeu de combat" diront les fanas !
- Des musiques sympa.
- Beaucoup de coups spéciaux délirants.
- De belles digits vocales.



- "Encore un jeu de baston" diront les frustrés.
- Pas facile de réaliser les coups spéciaux !
- Des fins minables.
- Une durée de vie assez courte en mode "normal".



GRAPHISMES

14

Pas d'effets incroyables à se mettre sous la dent. Pour une fois qu'une cartouche de plus de 100 MB est comme ça...



ANIMATION

15

C'est de bonne facture, on ne peut pas dire le contraire, mais là encore, on est loin de toucher au sublime.



MANIABILITÉ

16

Comme souvent dans les jeux Neo Geo, on n'est pas surpris par la maniabilité, toujours bonne.



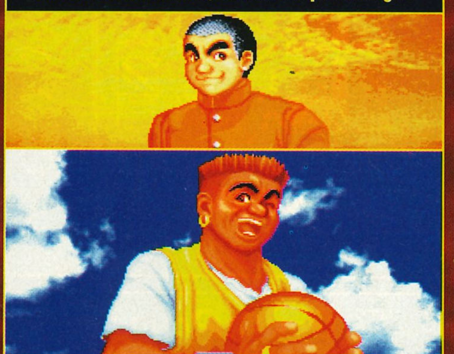
SON/BRUITAGE

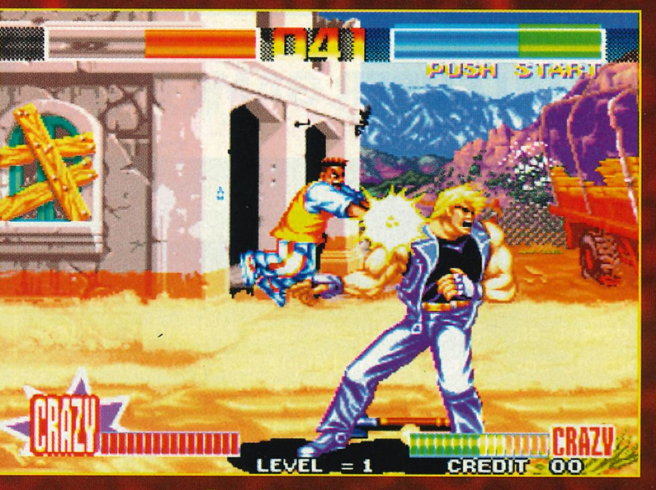
16

Comme d'hab, de bons bruitages, des digits toujours sympa, mais rien de bien neuf à l'horizon.

HAPPY END...

Les fins sont vraiment ridicules par rapport à d'autres titres dédiés à la baston sur Neo Geo. En voici un échantillon, suivant les personnages.





Et un dunk de la mort, un !





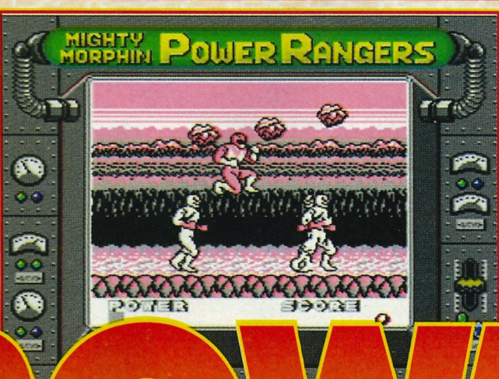
COCKTAIL DETONANT !

Certaines personnes dans le "public" vous jetteront des armes ma foi fort sympathiques pour celui qui les ramassera. Comme ce beau cocktail Molotov tout beau qui fait des dégâts lorsqu'on le lance. Résultat : ça brûle !



Game Boy





POWER RANGERS

FORCE JAUNE...

Les Power Rangers sont cinq ados étudiants qui vivent d'amour et d'eau fraîche. Pas seulement d'ailleurs, car ils sont aussi très attachés à leur planète, la Terre. C'est pour cette raison qu'ils sont un beau jour choisis par un être venu d'ailleurs, Zordon. Ce dernier les dote de pouvoirs spéciaux afin de lutter à armes égales contre Rita Repulsa et sa horde d'extraterrestres. Vous pouvez prendre le contrôle de Zack, Kimberly, Jason, Billy ou Trini et vous lancer dans une beat-them-up à progression proposant plusieurs phases. Vous combattez en tant qu'étudiant puis en tant que Power Ranger, et enfin vous contrôlez un robot-dinosaure, un Dinozord qui suit toujours son propre Ranger. Bref, le jeu est varié et vous mettrez du temps à le terminer. La réalisation est réussie, et sur Super Game Boy, vous profiterez encore davantage de ce jeu. Attention, Power Ranger n'est pas un super hit, c'est un bon jeu qui plaira énormément aux plus jeunes.

OLIVIER



EDITEUR • BANDAÎ
GENRE • ACTION
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 2
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
CONTINUES
MOTS DE PASSE

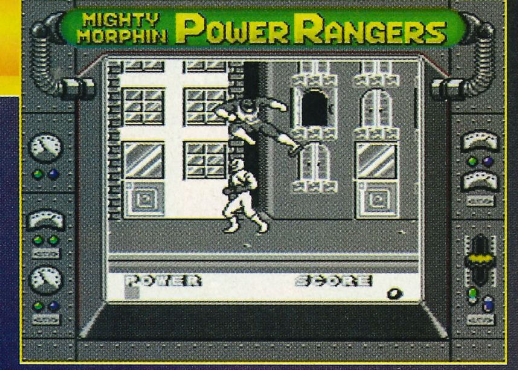
GRAPHISME	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	13
SON/BRUITAGE	14

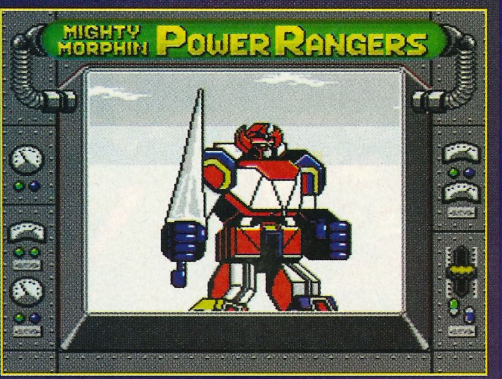
GLOBAL
81 %



D'OU L'UTILITÉ DU SUPER GAME BOY !

Power Rangers est un très bon exemple de l'utilité du Super Game Boy. On trouve en effet, dans ce jeu moyen, toute l'ambiguïté de cet appareil. Pas vraiment utile théoriquement, il peut le devenir en pratique. Je m'explique : Nintendo annonce que l'on peut à peu près tout faire avec cet adaptateur. Les jeux Game Boy deviennent d'un coup colorés, miracle ! Ce que l'on oublie, c'est que la Game Boy est une portable et que les jeux resteront immuablement en quatre teintes, colorés certes, mais au nombre de quatre maximum. L'argument de la couleur n'est donc pas vraiment héroïque, puisque de quatre niveaux de gris on passe à quatre teintes colorées. On peut coloriser soi-même, mais immanquablement, les couleurs des décors se retrouveront toujours dans celles des sprites. C'est psychédélique mais plutôt moche... Par contre, l'argument de jouer sur une télé est bon, car il est toujours sympa de redécouvrir les hits Game Boy tranquillement chez soi, sans avoir à écarquiller les yeux sur le petit écran de la Game Boy. Et curieusement, dans le cas de Power Rangers, les couleurs sont bienvenues, mais seulement lors des démos et autour de l'écran.





Game Boy

CHOPLIFTER III

Choplifter est un jeu qui a été adapté un nombre phénoménal de fois sur micros et consoles. Grand succès d'arcade grâce à son principe original, il est resté dans tous les esprits des joueurs de la première génération. Sorti récemment sur Super Nintendo, la version Game Boy est une réussite. En effet, le fait de pouvoir jouer à ce jeu un peu n'importe où et sur un petit écran le rend encore plus sympathique et surtout moins lassant. Il devient en effet un bon jeu d'action, prenant et bien réalisé. Bon, il ne plaira peut-être pas à tous les joueurs mais aura le mérite de proposer un jeu intéressant sur la portable de Nintendo. Le but est de sauver des prisonniers en allant les délivrer dans des camps protégés par des DCA meurtrières. Vous pilotez votre hélico et le décor scrolle en vue de profil. Vous évitez les tirs ennemis, vous larguez des bombes et vous vous posez pour accueillir les prisonniers. Un bon petit jeu d'action.

OLIVIER

BALLADE EN HÉLICO...



EDITEUR · SONY
GENRE · ARCADE
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 2
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE

GRAPHISME	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	17
SON/BRUITAGE	13

GLOBAL
82 %

SPARKSTER EST DE RETOUR

SPARKSTER

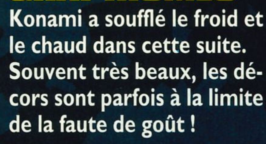
EDITEUR • KONAMI
GENRE • PLATE-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
NOMBRE DE JOUEUR • 1
CONTINUES
3 + MOTS DE PASSE



- Une suite à l'un des meilleurs jeux de la Megadrive !
- Un personnage aminci, plus beau et plus speed !
- Konami toujours au sommet.
- Des niveaux longs et ardus.



- Quelques effacements de sprites.
- De rares ralentissements.
- Une fin nullissime.



13 — GRAPHISMES
Konami a soufflé le froid et le chaud dans cette suite. Souvent très beaux, les décors sont parfois à la limite de la faute de goût !

15 — ANIMATION
Malgré quelques ralentissements pas vraiment gênants, l'ensemble est tout ce qu'il y a de plus correct. Normal !



18 — MANIABILITÉ
C'est toujours aussi impeccable ! En général, dans ce genre de constatation, on dit R.A.S. C'est le cas, les gars.



14 — SON/BRUITAGE
Très sympa là encore, avec des musiques différentes pour chaque niveau et des bruitages très réussis qui vous mettent dans l'ambiance.



Souvenez-vous, il n'était qu'un petit opossum de rien du tout, et déjà il semait la terreur parmi les testeurs de Joypad. Surtout chez Olivier d'ailleurs, qui ne s'en est toujours pas remis. Si vous êtes un tant soit peu observateur, il n'est en effet pas rare de le découvrir les soirs de pleine lune, suspendu à une branche "la tête en bas, les jambes en l'air" près du bois de Vincennes, criant à tue-tête à qui veut bien l'entendre que "la vie vivante est une vie sans heurt ni queue ni tête, mais qui contribue tout de même au bon fonctionnement de l'environnement interne de la société actuelle" ! Tout un programme... Pour Sparkster, en tout cas, c'est de nouveau le combat qui continue contre ces bonnes vieilles forces du Mal qui, malgré l'âge, sont toujours autant en forme.



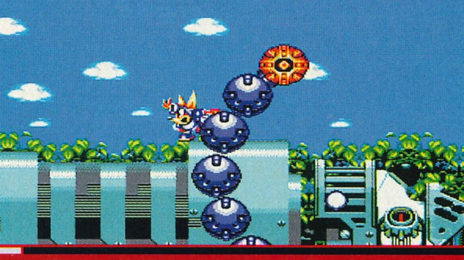
La bataille de robots, comme au bon vieux temps des épisodes de Goldorak !

VERSION MEGADRIVE : Comme je le dis dans le "Face à Face", les deux épisodes sont vraiment très proches l'un de l'autre, même si, comme Tonton Steph, je trouve que certains décors sont très fades et que l'originalité a quelque peu fui ce numéro 2. Cela reste tout de même un excellent produit pour tous les fans de Konami et de plates-formes/action !

VERSION SUPER NINTENDO : Les premières aventures de l'opossum volant sur la _N sont une véritable révélation ! Non seulement c'est suffisamment long et dur pour vous retenir des "plombes" devant votre écran, mais en plus, avec les différents niveaux de difficulté, vous n'êtes pas prêts d'en voir la fin. Un jeu sublime pour les accros du Joypad...

TRAZOM

Un train qui a le bras long !



Un beau serpent de feu.



Et un gnome capable de se diviser !

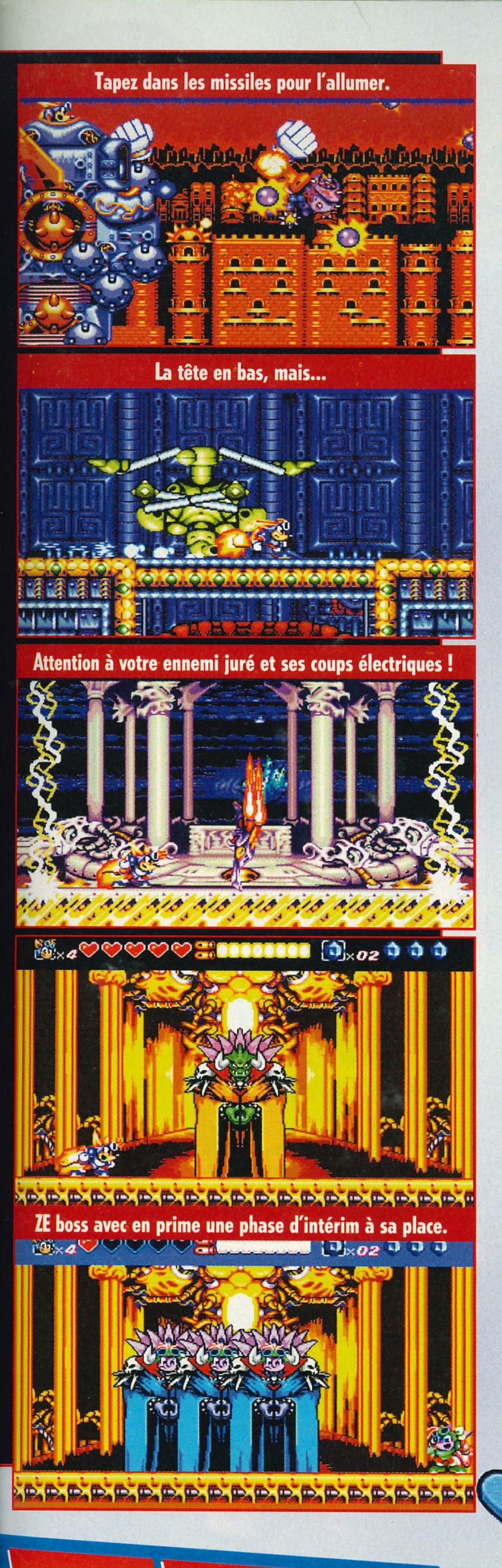


Il n'est pas beau, ce boss de lave ?



NOS AMIS LES BOSS




Tapez dans les missiles pour l'allumer.
La tête en bas, mais...
Attention à votre ennemi juré et ses coups électriques !
ZE boss avec en prime une phase d'intérim à sa place.



AVANT
Au tout début, elle fut emportée par l'ennemi de la Mort...
APRES
...pour se retrouver dans une cloche à fromage, comme un vulgaire hamster... euh munster !

LES ARMES DE SPARKSTER



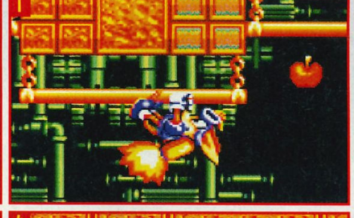




L'arme la plus efficace : se retrouver en gnome-lutin-nain tout petit.
Tourner sur soi-même comme un Turc.
Le coup d'épée de haut.
L'arme supersonique.
Coup d'épée classique.

ÉCHANTILLON D'UN NIVEAU

Vous commencez dans une posture pour le moins inconfortable pour arriver sur une plate-forme, apparue après avoir actionné un mécanisme. Attention aux pics qui descendent ! Surtout restez dans cette position pour rejoindre en bonne santé la plate-forme de l'autre côté. C'est dur la vie !


1

2

3

4

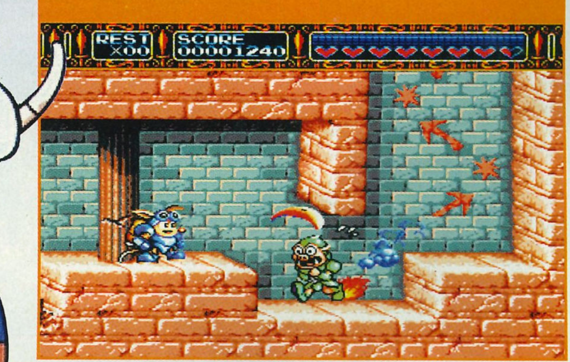
5





SPARKSTER CONTRE ROCKET KNIGHT

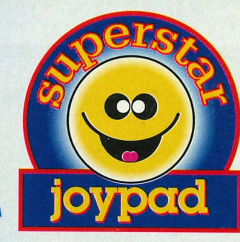
Sorti il y a tout juste un an. Les fans verront bien vite les différences assez nettes entre les deux volets. Pour la suite, on a des décors un peu plus fouillés, un personnage plus beau, mais des musiques de qualité semblable, une maniabilité toujours aussi bonne et des boss toujours aussi nombreux. Au niveau originalité, par contre, la vedette revient à Rocket Knight dans lequel on voit plus de phases shoot'em up. Les deux sont finalement excellents !



TER

DVENTURES 2

SPARKSTER

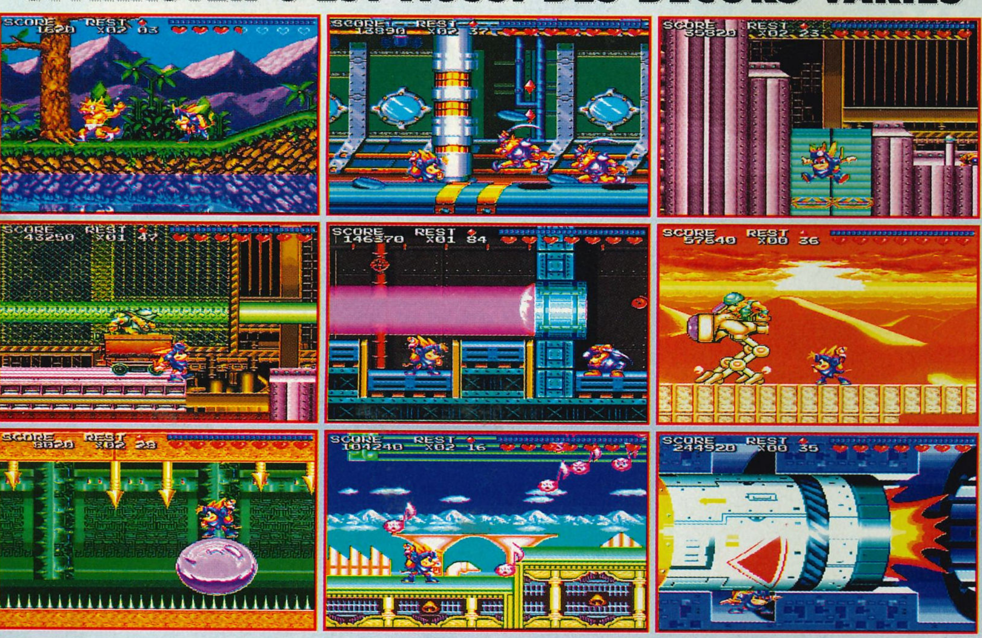


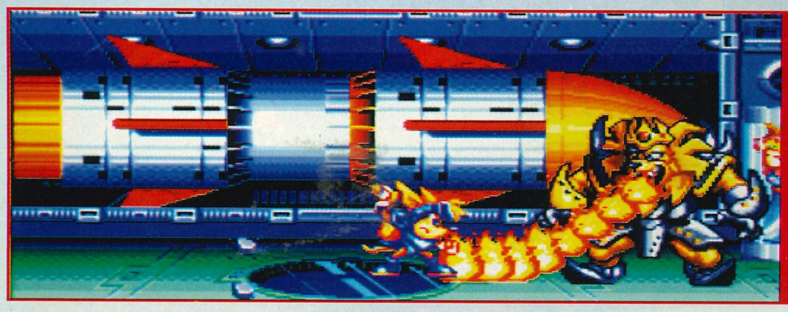


Bonne chance pour ne pas vous faire écraser à cet endroit très précis.

Alors là, c'est très coriace. Même si on ne voit plus Sparkster à l'écran, sachez qu'il vous faudra foncer comme un "ouf" sur la droite ou la gauche, puis vers le haut, avant que l'eau ne vous engloutisse.

SPARKSTER C'EST AUSSI DES DÉCORS VARIÉS





Si vous croyez que ce jeu n'offre pas beaucoup de boss ou d'ennemis à détruire, pas de malaise : regardez donc cette belle photo et ce joli monstre bien étrange.

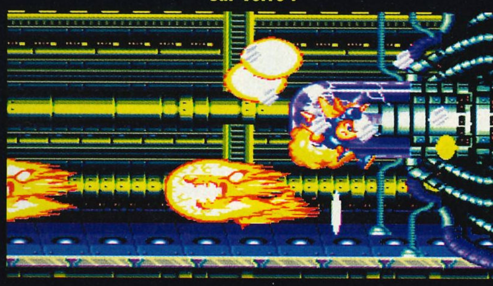
LA FIN EN CRAZY HARD !

Après avoir sué sang et eau dans les modes "hard" et "very hard", vous voici face à la vraie fin du jeu, accessible uniquement en "crazy hard" !





C'est la fuite, alerte rouge, un missile a été envoyé sur Terre !



Seul Sparkster peut détruire la machinerie de cet objet infernal.



Ça y est ! vous avez réussi à tout détruire. Le missile téléguidé explose en plein espace.



Et c'est la victoire finale !





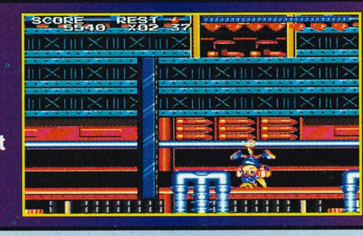


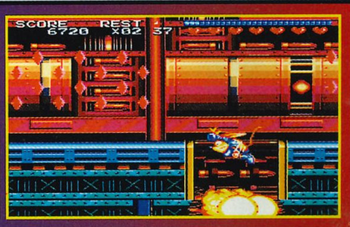
LES DELIRES DE SPARKSTER

Comme vous le voyez, notre ami aime bien se rendre intéressant là où il se trouve. Voyez dans quelles situations il est capable de se mettre !

•• TIPS ••

Pas mal d'endroits recèlent de nombreux rubis cachés. Grâce à ce passage (sautez et agrippez-vous avec votre queue pour le voir), vous en aurez des tas !

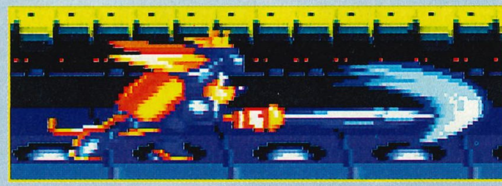


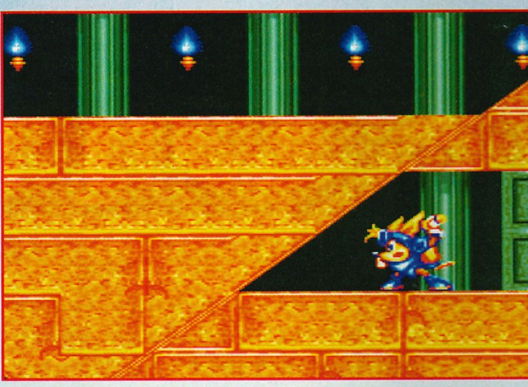


LES COUPS DE SPARKSTER

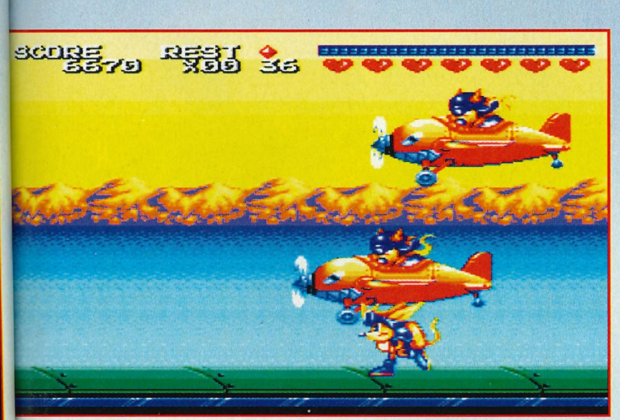
Sparkster se donne beaucoup de mal pour arriver à ses fins. Grâce aux multiples coups dont il dispose, notre animal demeure presque invincible.





Bonjour le sens de l'orientation dans cette pyramide. En touchant une porte, vous chamboulez absolument tout sur votre passage, et ça donne à peu près ceci !



Vous faites la course contre les jolis n'avions ?

VERSION MEGADRIVE :
C'est le grand retour de Sparkster, héros du sublime Rocket Knight. Konami a-t-il réussi à faire mieux avec cette version ? Graphiquement, non (curieusement d'ailleurs) car la qualité est bien en dessous du premier épisode. Attention, ça reste plus qu'acceptable tout de même. Ludiquement, c'est légèrement mieux avec des niveaux plus longs et séparés par des mots de passe. Le jeu reste donc aussi vaste mais plus plaisant dans sa progression. Du tout bon à posséder, c'est impératif !

VERSION SUPER NINTENDO :
Depuis le temps que l'on attendait la version Super Nintendo de Rocket Knight ! Konami a réalisé un petit chef-d'œuvre avec des niveaux et des boss originaux. La qualité graphique est excellente et les effets spéciaux pleuvent. Une tonne de trouvailles viennent égayer la vie du joueur de jeux de plates-formes blasé et le jeu est assez vaste pour vous occuper de longs jours. Bref, un produit à ne rater sous aucun prétexte sur Super Nintendo.

OLIVIER



SPARKSTER

EDITEUR • KONAMI
GENRE • PLATE-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 5
NOMBRE DE NIVEAUX • 9
NOMBRE DE JOUEUR • 1
CONTINUES
7 + MOTS DE PASSE



- Des tonnes de niveaux !
- Ça fait plaisir de retrouver ces chères bestioles !
- Plein de nouvelles actions supplémentaires.
- Un concept qui reste unique.



- Des décors vraiment ternes.
- Toujours le même style de musique.
- Il faut vraiment aimer le genre... et ne pas avoir le précédent.



GRAPHISMES 17
Rien à redire de ce côté-ci des choses de la vie. Ce jeu est une réussite absolue tant au niveau des décors que des sprites.



ANIMATION 18
Encore une fois, c'est parfait. Aucun ralentissement, c'est très rapide tout le temps, et aussi très fluide dans les mouvements du perso.



MANIABILITÉ 18
Je vais écrire deux lignes essentiellement pour vous dire que je n'ai rencontré aucun problème de maniabilité. C'est nickel.



SON/BRUITAGE 17
Des musiques sublimes (merci la SN !), et des bruitages excellents. Encore un titre parfait dans la totalité.





LE RETOUR DE SUPER JUNGLECOPTERE

URBAN STRIKE

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS
GENRE • SIMULATION D'HÉLICO
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 12
CONTINUES • PASWORD



- Des graphismes et des bruitages très bons.
- Une maniabilité plus agréable.
- On peut jouer à pied.



- Pas de véritables nouveautés.
- Une animation parfois saccadée.



GRAPHISMES
16 — C'est très beau et varié. Et en plus, on retrouve certains endroits connus de Las Vegas à New York.



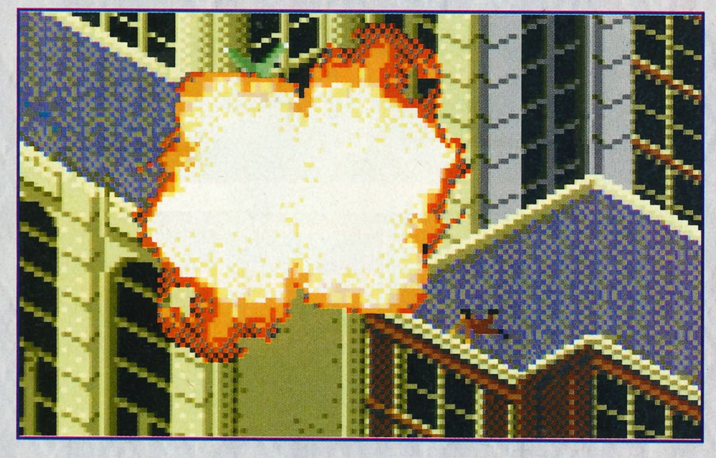
ANIMATION
14 — C'est moyennement fluide, surtout lors des scènes à pied. Cela reste convenable vu le nombre de sprites et les décors isométriques.



MANIABILITÉ
18 — Le point fort de ce jeu. Des efforts ont été faits pour rendre les missions encore plus agréables et l'hélico toujours plus maniable.

SON/BRUITAGE
17 — La musique est absente pendant le jeu, mais les bruitages sont hyper réalistes (explosions, pales de l'hélico).

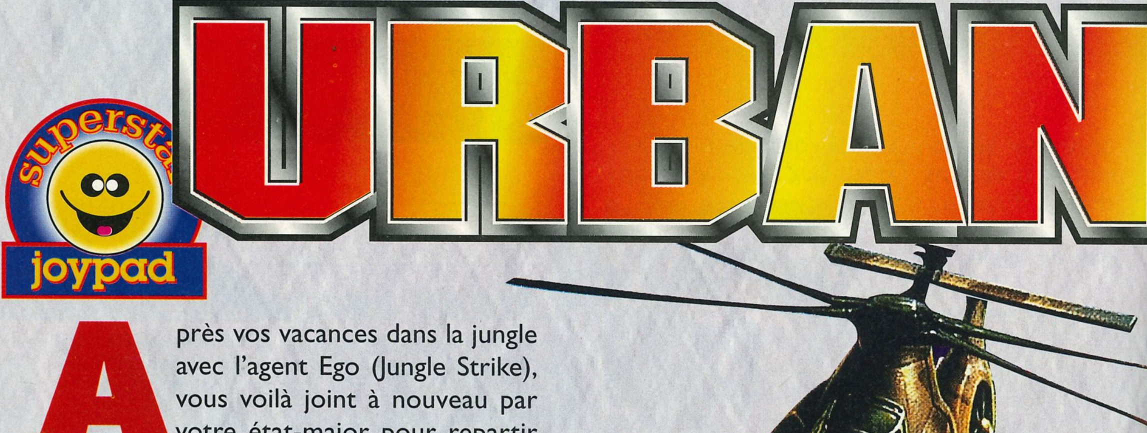




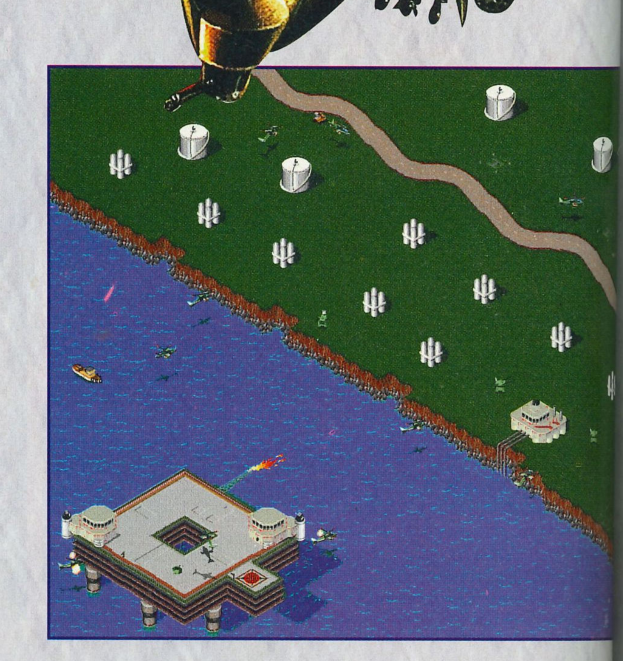


LE SOUCI DU DÉTAIL

Si l'on fait un gros plan sur certains détails d'un écran, on remarque rapidement l'énorme travail effectué par les graphistes. Ici, un sprite ennemi subit le souffle d'une explosion. Il ne disparaît pas bêtement de l'écran, mais tombe dans le vide. Je sais qu'avec un microscope électronique à balayage, il serait possible de voir son regard glauque et vitreux... C'est beau, le souci du détail !



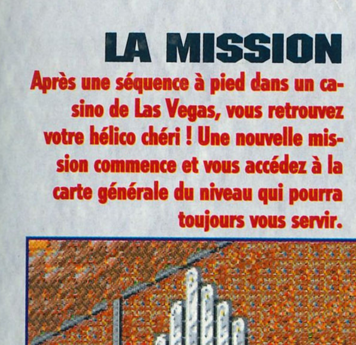
Après vos vacances dans la jungle avec l'agent Ego (Jungle Strike), vous voilà joint à nouveau par votre état-major pour repartir en vacances. Vous apprenez qu'un certain Malone entraîne des mercenaires quelque part au Mexique dans le but de prendre le pouvoir d'une grande nation. Votre grand pote Ego (prénom : Walter) y a laissé sa peau lors d'une mission de reconnaissance et vous êtes fermement décidé à le venger. On vous ne laisse pas le choix des armes puique vous êtes obligé de vous taper à nouveau un hélico. Mais quel hélico ! Comme dans Jungle Strike, votre engin peut tirer trois sortes de missiles différents et se pilote les doigts dans le nez avec loopings en prime ! Douze missions vont devoir être accomplies dans l'ordre afin de déjouer les plans de Malone dont il faut par exemple déterminer le vrai visage lors de la première mission. Vous devez retrouver un de vos agents quelque part dans la jungle après avoir détruit certaines cibles comme des radars, des ordinateurs et des blindés. Chaque mission se déroule toujours en plusieurs objectifs qu'il faut atteindre dans l'ordre. À vous de jouer maintenant !





LA MISSION

Après une séquence à pied dans un casino de Las Vegas, vous retrouvez votre hélico chéri ! Une nouvelle mission commence et vous accédez à la carte générale du niveau qui pourra toujours vous servir.





Cette mission se divise en huit objectifs que vous ne pouvez réaliser que dans un ordre précis. Par exemple, l'objectif du cliché est de détruire des ordinateurs que vous pouvez localiser par rapport à votre position sur la carte.

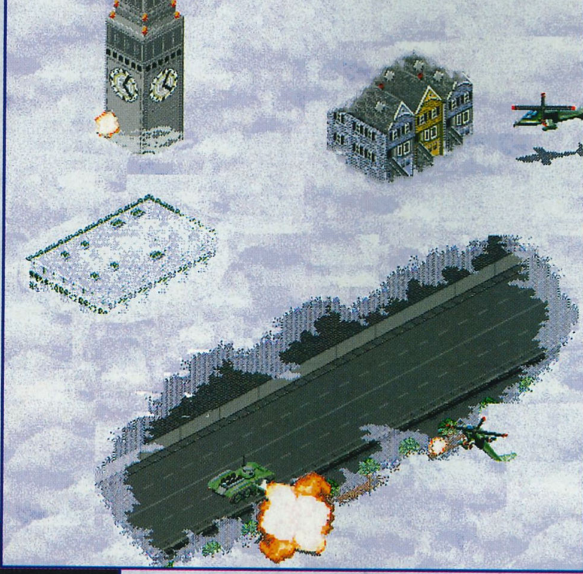
STRIKE

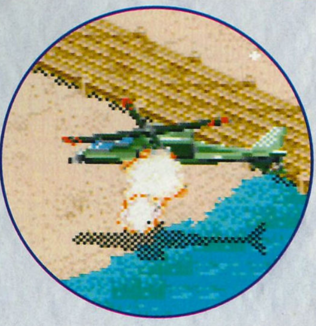
URBAN STRIKE CONTRE JUNGLE STRIKE



Inévitable, cette comparaison ! Après tout, le sous-titre est "A Sequel to Jungle Strike", je n'ai rien inventé... La question que tout le monde se pose est la suivante : était-il nécessaire de faire un troisième épisode ? Dans l'absolu, non, car les nouveautés ne sont vraiment pas exceptionnelles. On trouve par exemple toujours les mêmes items à récupérer et le même genre de missions. Les créateurs n'ont pas fait de réels efforts à ce point de vue. Par contre, les graphismes ont été encore améliorés, les bruitages aussi (de manière impressionnante). Les séquences à pied sont la seule grande nouveauté. On trouve évidemment de nouvelles missions et des décors plus urbains que la sempiternelle jungle ou le désert des deux premiers épisodes. Je crois que le plus important changement réside dans la façon de mener les missions : les cartes sont beaucoup plus faciles à décrypter, et les missions sont encore plus difficiles. Inutile de vous dire que ce jeu ne se termine pas en une après-midi.

Avant toute chose, sachez que la vie n'est pas forcément cruelle. Regardez-donc Olivier ou TSR. Ou à la limite Greg. Ce sont de gentils garçons pleins de bonté. Eh bien, ces gens-là sont vraiment bizarres. Ils aiment tous "Urban Strike". Et je les comprends. Moi aussi, j'adore ! Pour la grandeur des missions, pour les nouvelles phases à pied (bien que archi saccadées au niveau de l'animation) ou encore pour le nouveau scénario qui tue, avec beaucoup de moments de réflexion intense ou presque. Bref, les fans vont certainement adorer, je peux vous l'affirmer. En plus, on retrouve des décors complètement originaux, comme le fameux "Caesar's Palace" de Las Vegas ou l'Empire State Building. Sympa, non ? Allez, je vous laisse, je m'en vais pulvériser ces nains des forêts ! TRAZOM







JILL FISHBEIN: LEGAL
ORIGIN: ISRAEL
AIRCRAFT WEAPONS ARE HER LIFE. MAKES GOOD PILOTS LOOK GREAT & LEAVES BAD GUYS FULL OF HOLES.
M-I-A
EDGE COLA

URBAN STRIKE CONTRE BLANCHE-NEIGE !

Quand il neige, il est bien difficile de distinguer les cibles à détuire. Ces dernières se cachent en effet souvent sous d'épaisses couches de nuages.

JE DANSE LE MIA

Faute de vraiment danser le MIA, vous pouvez choisir votre copilote parmi plusieurs habitués des missions.

•• TIPS ••

Si vous voulez tester une phase à pied sans trop vous fatiguer, juste pour voir, tapez le mot de passe suivant : H63PMJT4SYL.
Si vous voulez visiter New York, le mot de passe suivant sera idéal : LPMJ7VSXFZR.
C'est tout !
Pour le reste, attendez que *Tonton Steph* s'y mette !

SUITE ▶

URBAN STRIKE

Difficile de maltraiter un jeu dont le principe est génial et qui m'a toujours éclaté. C'est pourtant un peu ennuyeux de voir débarquer un troisième épisode. Quelquefois, c'est une catastrophe (Robocop 3) et d'autres un enchantement (Alien 3). Sur console, c'est pareil et avec Urban Strike aussi. Le principe est toujours le même, donc on aime ! Mais on est en droit d'attendre du renouveau quand on a acheté les deux premiers épisodes. On peut marcher au sol lors de certaines missions, les décors présentent des lieux comme New York et les graphismes ont été améliorés. Mais on continue à utiliser les mêmes armes, à "hélitreuiller" des bidons de fuel et à tirer en isométrique. Par contre, les missions sont bien plus attractives et sympa à mener. Les cartes sont plus lisibles en effet et il n'est pas possible de se perdre car on est toujours guidé par les missiles ennemis. Bref, moi j'ai adoré, mais je suis testeur et je ne paye pas les jeux. Si vous ne possédez aucun Strike, jetez vous sur Urban, sinon réfléchissez à deux fois.



OLIVIER





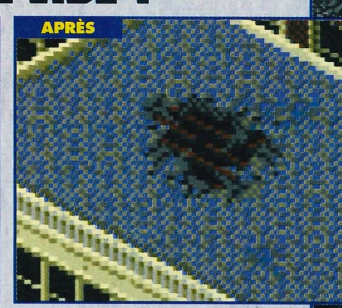
NEW-YORK ET LES TWINS DE KING-KONG

La grande nouveauté de ce troisième épisode réside dans le réalisme des décors. On survole en effet New York, et comme dans Flight Simulator, on remarque quelques lieux connus comme l'Empire State Building ou les Twins (World Trade Center), ces deux tours gigantesques que King Kong a escaladées pour les lâcher un peu prématurément, souvenez-vous..formidable !

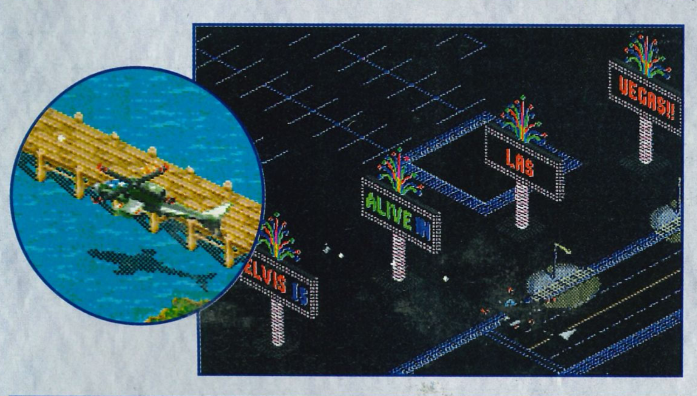
NETTOYAGE PAR LE VIDE !



AVANT...



APRÈS





DEUX KILOMETRES A PIEDS...

L'autre grande nouveauté d'Urban Strike est de pouvoir se déplacer à pied lors de certaines missions au sol. Le principe est rigoureusement le même qu'en hélico, mais vous agissez cette fois en fantassin, c'est plus dangereux, question blindage !







Attention de toujours surveiller les différents niveaux de vos armes et de votre carburant (sans oublier vos points de blindage). La carte de contrôle a été simplifiée au maximum comparativement aux versions précédentes, ce qui rend le jeu bien plus ergonomique. Lorsque vous manquez de carburant, il suffit de visualiser la position des bidons sur la carte, de vous y rendre et de les "héli-treuiller". Facile !

ATTENTION JOUEURS

AVEZ-VOUS DES DIFFICULTES POUR TERMINER VOS NOUVEAUX JEUX ?
AVEZ-VOUS PENSE A UTILISER VOS ANCIENS JEUX EN SUPER MODE ?
N'ETES-VOUS JAMAIS A COURT D'ARGENT EN JOUANT AUX JEUX D'AVENTURE ?
VOUS FAUT-IL TROP DE TEMPS POUR ATTEINDRE LE NIVEAU SUPERIEUR ?

SUPER GAME MAGE

IL VOUS TRANSPORTE DANS UN TOUT NOUVEAU MONDE DU JEU VIDEO. SAUTER PLUS HAUT, CHANGER DE NIVEAU, AUGMENTER LA PUISSANCE, LE NIVEAU DE MAGIE, LES ARMES, L'ENERGIE.



FOX MC-CLOUD APPREND À CONDUIRE



Attention aux collisions avec les autres bolides ou contre les éléments du décor, les rambardes de protection, etc. Vous perdez des points de santé représentés dans la jauge rouge en bas de l'écran. Les fumées qui s'échappent de votre moto sont de mauvais augure.

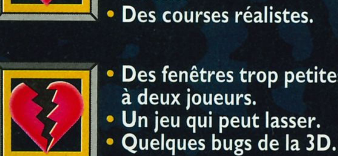


STUNT RACE FX

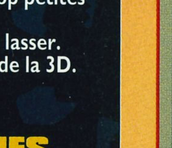
STUNT RACE FX

EDITEUR • NINTENDO
GENRE • COURSE DE BUGGY EN 3D
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX • 12
CONTINUES • 3

- L'esprit Nintendo, très fun !
- Des polygones colorés et réussis.
- Des courses réalistes.



- Des fenêtres trop petites à deux joueurs.
- Un jeu qui peut lasser.
- Quelques bugs de la 3D.



15 — GRAPHISMES
C'est mignon et plein de couleurs, mais ça reste du graphisme FX. Ne vous attendez pas à des détails extraordinaires.

16 — ANIMATION
Le FX fait son travail, et malgré quelques bugs de transparence, le réalisme est réussi et l'effet de vitesse plutôt sympa.



14 — MANIABILITÉ
Le jeu à deux n'est vraiment pas agréable avec des fenêtres petites et des bolides qu'on prend en main difficilement.

15 — SON/BRUITAGE
Le son Nintendo dans toute sa splendeur avec des petits bruitages sympa et des mélodie rigolotes. Pas de quoi se rouler par terre cependant.



SELON OLIVIER 83%
SELON TRAZOM 75%



ET VLAN, DANS LE DÉCOR !
De nombreux éléments du décor peuvent interagir avec votre buggy comme cette affiche de publicité pour un produit Nintendo bien connu qui tombe si vous entrez en collision avec lui.



STARWING AGAIN !
Si vous en profitez pour écraser les deux petites caisses bleues se trouvant à proximité de l'affiche, vous aurez le droit à un passage du vaisseau de Fox Mac-Cloud (dans Starwing) qui vous donnera un bonus.

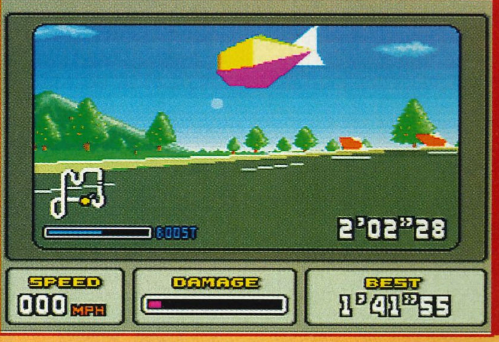
L'histoire de Stunt Race FX est exemplaire, puisque le jeu a été mis en chantier dès la sortie de Starwing, le premier jeu utilisant le Super FX, ce coprocesseur qui permet à la Super Nintendo de gérer les surfaces 3D. L'idée d'appliquer la technologie FX à une course de buggys était excellente, mais les premiers essais divulgués à la presse lors d'un CES furent catastrophiques. On confia donc le bébé à Myamoto, le gourou de Nintendo (Mario, Zelda, etc.) qui se chargea avec son équipe de recarrosser le produit tout en gardant l'esprit original. Aujourd'hui, le jeu arrive en France et l'on retrouve l'esprit Nintendo, la technologie Super FX et la possibilité de jouer à deux à une course de petites buggys. Plusieurs modes de jeux sont proposés : vous pourrez ainsi vous entraîner sur les circuits en mode "free trax", jouer à des stages bonus en mode "stunt trax", jouer à deux simultanément en mode "battle trax" et bien sûr concourir pour terminer les douze niveaux du mode "speed trax". Au fait, vous saviez qu'il y avait une série de quatre parcours Masters (Lake Side, Big Rivine, Sky Ramp, Harbor City) ?

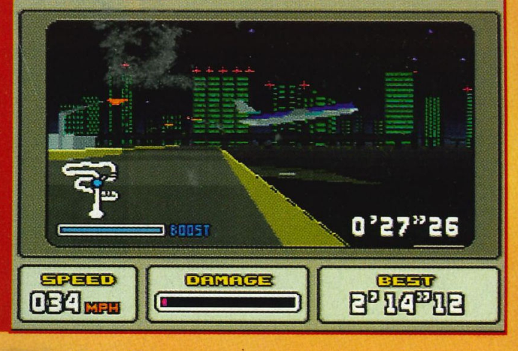


LE SOUCI DU DÉTAIL

Chaque stage contient ses surprises qui traversent l'écran comme un avion ou un ballon dirigeable. Le pont suspendu en bois oscille sous l'effet du vent, c'est réaliste à donf !







Qu'ils soient bleus ou rouges, les bonus sont vitaux dans les stages avancés. En effet, il vaut mieux choisir un bolide rapide (mais plus fragile) pour terminer les courses. Dans ce cas précis, il ne faudra pas oublier de passer sur les bonus rouges qui revitalisent votre énergie.



TOC, TOC, BADABOUM... CASCADE !

Faire des cascades sur deux roues est vraiment rigolo, mais évitez de le faire sur le bord de ce circuit car vous risquez de tomber dans l'eau et d'être éliminé de la course, même si vous étiez dans le dernier tour en train de battre un record.



JEU A UN JOUEUR

Lorsque vous jouez à un joueur, vous luttez contre trois autres participants contrôlés par la machine. Le but est de terminer les courses pour passer aux suivantes (même si vous ne passez pas la ligne d'arrivée à la première place).



ET JEU A DEUX JOUEURS

Les fenêtres sont petites, mais il est toujours plus amusant de jouer à deux simultanément à une course de voitures sur console.



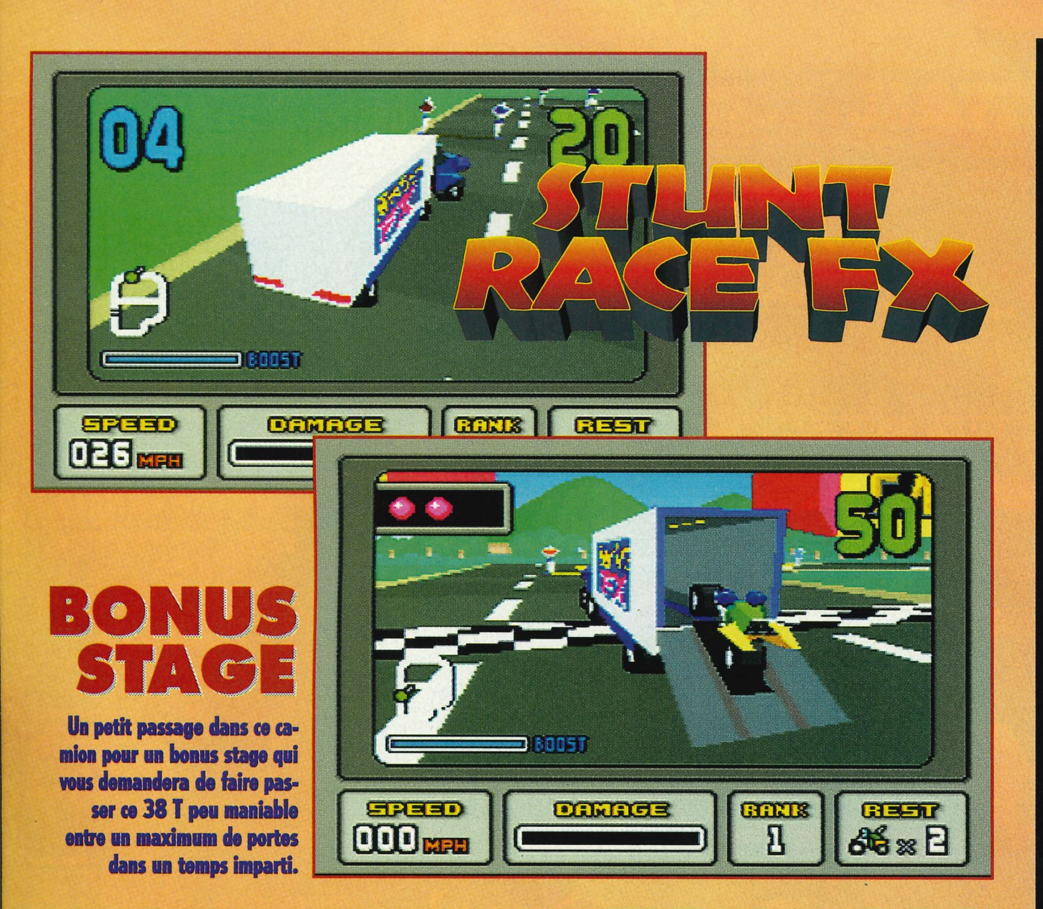
FACE À FACE
STUNT RACE FX CONTRE STARWING

On ne trouve pas de réelles innovations techniques dans ce deuxième jeu utilisant le Super FX. Les routines sont les mêmes et la 3D identique. Par contre, les décors sont évidemment de nature bien différente : on assiste à beaucoup moins d'effets spéciaux, mais en contrepartie, les décors sont plus réalistes et clairs. En ce qui concerne l'aspect ludique, il semble que Starwing soit plus prenant à la longue et plus complet. Bien sûr, il reste à Stunt Race la possibilité de tenter toujours de nouveaux records de temps en mode "un joueur" et de jouer à deux simultanément, ce qui n'était pas le cas dans Starwing. Bref, tout dépend de ce que vous aimez comme genre de jeu, car les réalisations sont identiques. Si vous adorez les courses de voitures sur console, jetez-vous sur Stunt Race.

Les avis sont partagés à la rédac à propos de ce jeu basé sur le Super FX de Nintendo. Il est vrai que ce jeu ne propose pas de grosses nouveautés par rapport à Starwing et surtout, qu'il semble lassant à la longue. Mais pour l'avoir longuement pratiqué en import avant de le tester, je peux vous dire qu'il m'a vraiment bien plu. On retrouve l'esprit Nintendo qui fait de ses jeux des grands jeux (Starwing, Mario Kart, F Zero, Mario World, Pilot Wings, Super Metroid, Zelda) : une combinaison magique entre les musiques, les polygones 3D gérés par le Super FX et la personnalité de chaque voiture. À deux joueurs, les fenêtres sont vraiment petites, mais le challenge fait vite oublier cet aspect. Évidemment, quand on le compare à Mario Kart, Stunt Race ne tient pas vraiment la route à deux joueurs. En mode "un joueur" par contre, l'originalité est bien là avec les trois vues possibles et les 12 parcours. Très bien réalisé, ce jeu mérite d'être acheté bien que l'on attendait un jeu plus abouti.

OLIVIER

SUITE

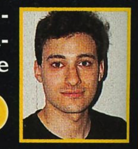


BONUS STAGE

Un petit passage dans ce camion pour un bonus stage qui vous demandera de faire passer ce 38 T peu maniable entre un maximum de portes dans un temps imparti.

MON COUP DE GUEULE
PAR TRAZOM

Attention, je vais être très sévère (pour une fois !), mais j'ai mes raisons, ce n'est pas gratuit ! Pour moi, chaque titre que sortait Nintendo sur cette console était un véritable HIT en puissance. On n'y regardait pas à deux fois pour savoir si tel ou tel produit devait ou non avoir une note au dessus de tel chiffre etc. Il n'y a qu'à regarder Zelda III, Super Mario Kart ou la série des Mario pour s'en convaincre. Si vous aviez quelques doutes à émettre... Eh oui ! c'était la belle époque : on s'amusait bien, les petits oiseaux chantaient, c'était toujours l'été et tout et tout, quoi ! Jusqu'à Stunt Race FX. Mais que s'est-il donc passé avec cette cartouche ? La vitesse (même en version japonaise !) est très loin d'être impressionnante (je rappelle que ce "sublime" jeu est pourvu du coprocesseur type "FX"...), et ce, même lorsqu'on y joue seul ! À deux, je n'ose même pas en parler : les fenêtres réduites à leur plus simple expression vous empêchent de distinguer quoi que ce soit sur la route. C'est le fouillis le plus complet ! Et ça rame, ça rame ! Bien sûr, visuellement, la 3D est sympatoche, mais que dire de la jouabilité (et de l'intérêt qui en découle), qui sont lamentablement laissés au rang d'accessoires ? Alors, Nintendo s'est-il précipité pour sortir un jeu (concurrence de Virtua Racing sur MD ?) qui se faisait décidément trop attendre, ou bien les programmeurs se sont-il lamentablement plantés ? À vous de juger ! Moi, je l'ai déjà revendu. À bon joueur... TRAZOM







1 • La vue la plus pratique puisqu'elle représente le buggy d'assez loin derrière. On le contrôle ainsi beaucoup plus facilement. Rappelez-vous Virtua Racing, c'était pareil.

2 • Entre les deux vues de loin et en gros plan, les indécis choisiront cette vue de derrière le buggy, mais qui reste quand même un peu trop rapprochée.

3 • En gros plan, vous vous trouvez face à une vue réaliste, celle du pilote. Mais c'est aussi la plus difficile à gérer.



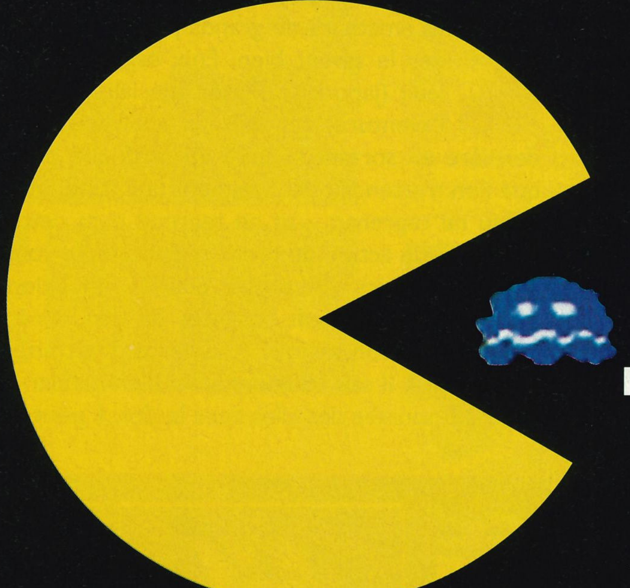


•••• TIPS ••••

En mode "battle trax", si vous êtes seul, vous pourrez quand même jouer contre la machine, ce qui n'est pas expliqué dans la doc. Pour cela, il suffit de sélectionner les voitures avec les deux manettes puis de commencer à jouer à un joueur. Attendez quatre secondes juste après la ligne de départ et vous verrez la voiture de votre adversaire virtuel partir et être contrôlée par la machine. Il fallait le savoir !



NAMCO



Avec Pac-Man sur toutes les consoles Nintendo, il ne fait pas bon être un fantôme.



Il est jaune, il a de grandes dents, il revient et il a très faim.

Et Pac-Man a si faim qu'il mange maintenant sur tous les formats : Game Boy, NES et Super Nintendo ! Retrouvez "Pac-Man" sur NES, "Ms Pac-Man" sur Game Boy et découvrez l'inédit "Pac-Attack" sur Super Nintendo.





"Pac-Attack", c'est toute la folie de "Pac-Man" et toute la complexité de "Tetris" enfin réunies ! Avec plus de cent niveaux de casse-tête, seul ou à deux, vous n'avez pas fini de chasser les fantômes !







3615 Nintendo

100% ACTION POUR UN HÉROS QUI SE SENT POUSSER DES AILES

Comptez les sprites et admirez les graphismes.

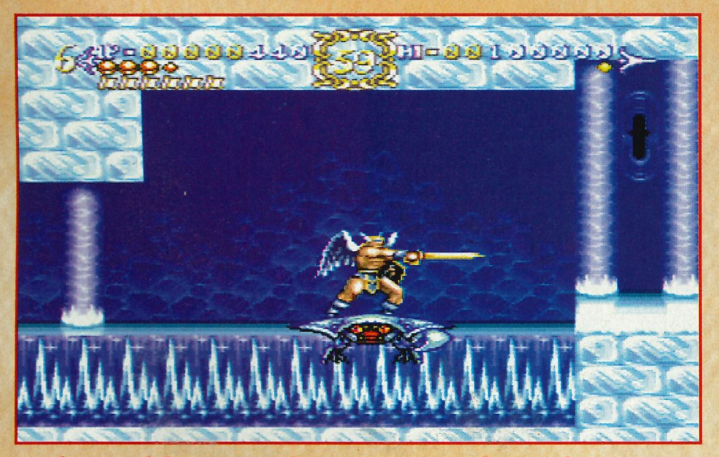


Les amateurs de grands jeux comme Actraiser ou Soulblader le savent bien, Enix est vraiment un bon éditeur de jeux (japonais). Plutôt spécialisé dans le "Role Playing" et l'aventure, cet éditeur a surpris tout le monde l'année dernière en sortant la suite du mythique Actraiser. Surpris parce que l'on n'attendait pas vraiment une suite, mais surtout parce que le jeu ne reprenait – et ne reprend dans cette version officielle – que la partie action du premier épisode. Je vous rappelle qu'un des intérêts majeurs d'Actraiser était la simulation et l'aventure, parties malheureusement absentes du deuxième épisode. Mais l'action, ça a du bon parfois, et le héros d'Actraiser 2 ne vous dira pas le contraire. Il sait toujours aussi bien manier l'arme blanche, mais s'est fait pousser des ailes dans le dos. Il peut donc voler.



Pour jouer sur la démo, tapez le mot de passe BJQX YRKC DLSZ.
Pour revoir le boss de fin du premier Actraiser, entrez le mot de passe Xxxx Yyyy Zzzz.





Ce moyen de locomotion est bien pratique, mais quelque peu dangereux. Il s'arrête parfois et vous donne un coup de pince dans la tronche. Normal pour un crabe !



Autant vous le dire tout de suite, Actraiser 2, moi, ça ne m'a jamais vraiment impressionné. Je ne parle pas là de graphismes, car on sait pertinemment qu'ils sont largement à la hauteur de ce que l'on peut faire sur une Super Nintendo. Non, je suis juste un peu aigri à cause de l'intérêt moyen du jeu. Non seulement le personnage est très lent (bonjour les crampes quand on appuie fortement sur le paddle !), mais en plus on se lasse assez vite. Contrairement à Olivier qui est dingue de ce jeu, moi c'est tout le contraire. Il aurait fallu réaliser un jeu de plates-formes beaucoup mieux animé et plus maniable, ou alors on aurait dû avoir un semblant de jeu d'aventure beaucoup plus poussé. Ici, on est entre les deux, et c'est franchement désolant. Bref, moi j'aime pas !

TRAZOM



Un peu de mode 7 ne fait pas de mal. Lorsque vous pénétrez dans un stage, le monde se rapproche (zoom) et tourne sur lui-même. Mais ne croyez pas pour autant qu'Actraiser 2 soit basé sur la simulation. Dommage !







Un petit bain forcé dans la boue permet de perdre quelques kilos, comme en thalasso. Ne lâchez pas votre épée pour autant, car les grenouilles sont dix fois plus grosses que dans la réalité et très très méchantes aussi.



Du morphing pour certains ennemis : les sprites ennemis sont tellement bien réalisés, qu'ils se transforment d'une manière très réaliste.

Je le savais depuis la sortie import de ce jeu, il n'y a que de l'action dans Actraiser 2. On perd donc l'intérêt principal du jeu original, mais on garde les phases actions qui ont été, du coup, formidablement étoffées. C'est quand même vraiment dommage de ne pas retrouver l'aspect simulation et aventure d'Actraiser. Par contre, les graphismes sont exceptionnellement beaux avec des plans différentiels nombreux, des sprites archi travaillés et des décors dignes des meilleurs jeux d'arcade. Pour sûr, la réalisation d'Actraiser 2 est une réussite, hormis ces sempiternels ralentissements qui interviennent parfois. On joue vraiment à un jeu d'arcade sur Super Nintendo. Mais la maniabilité est moyenne avec un système de vol dans les airs qui rend les mouvements du personnage difficiles à contrôler. Enix semble ne pas posséder à fond les principes des jeux d'action. Mais on chipote, Actraiser 2 est un jeu d'action super beau et bien sympa. À voir avant d'acheter quand même, vous serez prévenus. OLIVIER



...iser 2

ACTRAISER 2

EDITEUR • ENIX
GENRE • ACTION
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 3
CONTINUES
MOTS DE PASSE





- Des graphismes exceptionnels.
- Un vrai jeu d'arcade sur Super Nintendo.
- Une grande durée de vie.



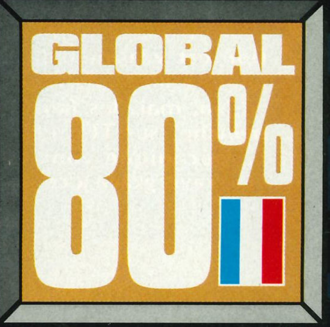
- Plus de simulation.
- Une maniabilité qui pèche.
- Quelques ralentissements.

GRAPHISMES 18
Les graphistes se sont éclatés avec des sprites énormes et réalistes, des décors fouillés, des détails finement dessinés.

ANIMATION 14
Les plans différentiels sophistiqués, les effets spéciaux, les sprites nombreux et détaillés expliquent sans doute les ralentissements.

MANIABILITÉ 14
Le vol du personnage est difficile à contrôler et certains coups aussi. Le jeu en devient parfois un peu trop difficile à manier.

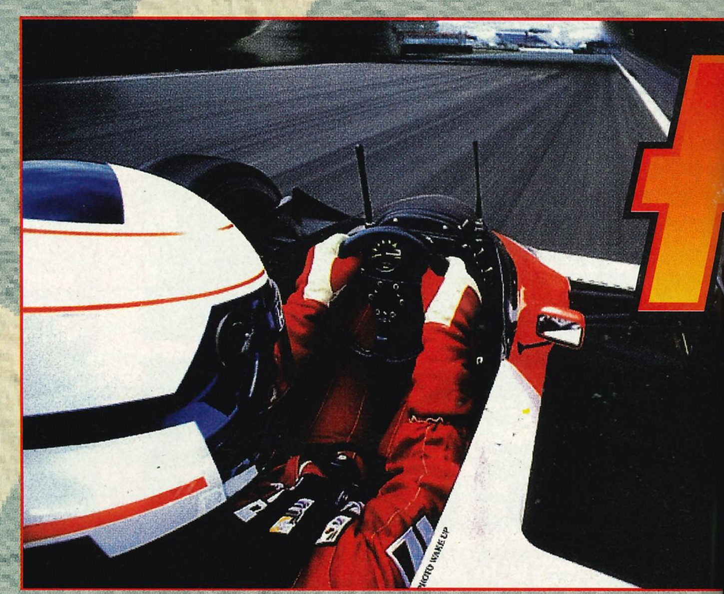
SON/BRUITAGE 18
Souvenez-vous, Actraiser ! Eh bien, c'est aussi beau : la bande-son est sublime avec le thème principal et tous les petits effets.



Super Nintendo

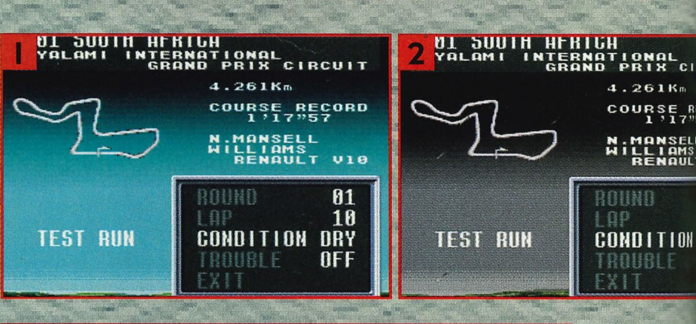
LA POLE AU JEUX D'OR !

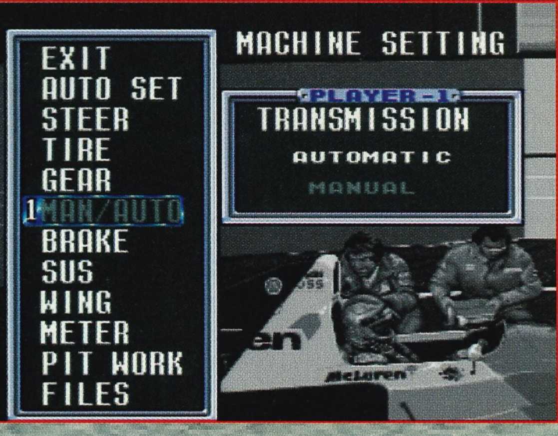
Une fois de plus, un hit donne lieu à une suite que tout le monde, finalement, devait attendre plus ou moins impatiemment. Eh bien ça y est, c'est fait, il est arrivé et on est tous contents. Même TSR et Greg qui n'aiment pas trop les jeux de F1, ont été emballés (dans du papier rose bonbon, ça fait plus zoli). Pas vrai, Greg, tu vas lui mettre une bonne note, hein ? Allez, quoi, blague pas... Hein ? Bon, d'accord, fais comme tu veux ! En fait, vous allez pouvoir disputer des milliards de Championnats du Monde assis confortablement dans votre fauteuil. Cool, non ?





Lors du jeu à deux, l'écran est toujours "splitté" comme de coutume dans ce genre de jeu.





Les freins, la suspension, les pneus, la boîte de vitesse : TOUT est paramétrable ! À vous de trouver les bons réglages pour chaque course. Vous pourrez même les sauvegarder si bon vous semble.

Vous le savez, les jeux de voitures, c'est pas mon truc. La preuve, je n'ai pas eu mon permis du premier coup (j'aurais pas dû prendre l'autoroute à contre-sens en août dernier, ça n'a pas dû plaire à l'examinateur), mais enfin bon, il ne faut pas non plus dire que c'est moins de ma faute que celle des autres. Vous essayerez de passer votre permis avec une vache sur les genoux, et vous me donnerez de vos nouvelles, hein ? (Mais non, je parle pas de toi ma chérie... Ah, les femmes !). Enfin bref, tout cela pour vous dire que c'est teinté d'un certain ravissement que je joue à ce jeu, car il propose des options assez intéressantes, nombreuses et originales pour que le joueur un peu maniaque de la F1 se sente à l'aise, tout comme se sentira à l'aise le mec dont c'est le premier achat en matière de F1. Pour ce qui est de la réalisation, par contre, on reste dans le moyen, puisque cela n'arrive pas à la hauteur d'un Street Racer (voir preview de ce numéro), mais l'aspect simulation est vraiment là. En définitive, donc, les joueurs d'arcade n'achèteront pas ce jeu, mais les fans de "Sport Dimanche" sur TF1, et autres pros de la mécanique vont certainement être ravis grâce à ce jeu.

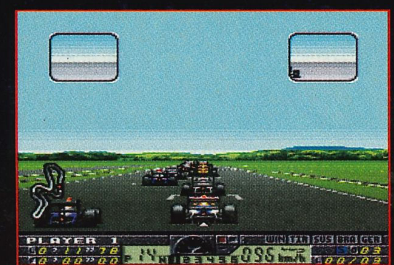


GREG

LA CRÉATION D'UN PILOTE

À l'aide de cette option, vous choisissez le visage de votre pilote, sa nationalité, sa date de naissance et la couleur de ses cheveux les nuits de pleine lune.

Vous pouvez ensuite choisir le "team" de votre préférence, ainsi que son moteur. On peut ainsi très bien avoir une Williams-Ford ou une McLaren-Renault !



F1 POLE POSITION 2

INFO MÉTÉO

1 : Il fait beau, il fait chaud !

2 : Il fait pas beau, il fait pas chaud !

D.HILL
93 'WILLIAMS
1960/09/17
ENGLAND

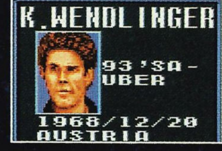






J.ALESI
93 'FERRARI
1964/06/11
FRANCE





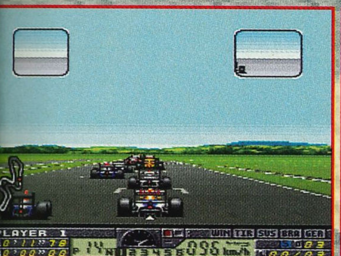


LES VRAIS PILOTES

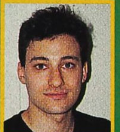
Tous les pilotes (sauf une exception) sont représentés dans le jeu. Ainsi, Prost, Hill, Alesi, Berger, Schumacher et les autres sont présents dans la cartouche en vertu des accords établis entre la FIA (Fédé Internationale de l'Automobile) et Fuji Télévision.

LA COURSE, SEUL

En courant seul, vous avez le choix en appuyant sur le bouton "A", entre afficher les rétroviseurs ou bien le classement de la course. Ce dernier peut s'avérer très utile pour la tactique des GP.







Eh oui, c'est la version n°2 de Human Grand Prix version jap que nous avons testée y a belle lurette maintenant. Que dire pour ceux qui ne connaissent pas ? Que c'est tout simplement beaucoup mieux que la première mouture puisque, d'une part, vous avez la petite flèche qui se rétracte instantanément après l'avoir relâchée (ça existait déjà il est vrai dans F1 Pole Position), mais en plus, on peut créer un pilote, choisir parmi les vrais "pros" de la F1 1994 et opter pour un niveau de difficulté compris entre 0 et 4. Sans oublier l'apparition des rétroviseurs lors du jeu seul. Ce qui, ma foi, est plus que sympathique pour tout le monde. Si vous êtes fan de F1, n'hésitez surtout pas, les sensations sont sublimes. Autrement, attendez Street Racer, c'est un futur HIT en puissance !

TRAZOM



Le très célèbre virage du "Loews" à Monaco vous en fera voir de toutes les couleurs. Au fait, ils n'ont pas oublié le tunnel non plus.

F1 POLE POSITION 2

EDITEUR • UBI SOFT
GENRE • F1
DIFFICULTE • VARIABLE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE GRAND PRIX 16
CONTINUES
SAUVEGARDES





- Une suite pour une fois réussie.
- La flèche qui se rétracte, super !
- L'édition d'un pilote.
- Des tonnes d'options.
- C'est le calendrier du Championnat F1 1993.



- Les graphismes des décors sont encore un peu pauvres.

GRAPHISMES — 16
Les F1 sont réalisées avec la plus grande authenticité. Chaque monoplace étant reproduite de façon très fidèle à la réalité.

ANIMATION — 18
Le mode 7 semble beaucoup plus fluide que pour le premier volet. Est-ce juste une impression ? J'en doute.

MANIABILITÉ — 18
Désormais, avec la flèche qui se rétracte automatiquement, elle est encore meilleure. Excellente trouvaille !

SON/BRUITAGE — 16
Les bruits des moteurs et les musiques "d'ambiance" sont vraiment de très bonne facture.



Super Nintendo
Megadrive

LOS CRETINOS SONO DE RETOURNO !

Les bêbêtes les plus tarées de la planète (non, on n'a jamais parlé des militaires !) font de nouveau leur apparition sur les consoles qui les avaient déjà accueillis il y a de cela quelques longs mois (cf. Joypad n°14). C'était d'ailleurs Sunsoft qui était chargé de la conversion de ce titre mythique pour la Megadrive. Je sais, ça vous fait une belle jambe. Moi aussi. Donc, qui dit "nouvelles aventures", dit forcément "renouvellement du stock de possibilités d'actions du Lemming moyen". Gagné ! Pas moins de 50 nouveautés en la matière, du Deltaplane-Lem au Taz-Lem, en passant par le sauteur à la Perche-Lem ou bien encore au Nageur-Lem. Bref, y en a 50 en tout comme je vous l'ai déjà dit (j'aime bien me répéter, vous savez). Vous aurez tout loisir de les découvrir au long des très très nombreux niveaux qui vont vous faire dormir : en gros, deux bonnes heures par jour... Courage !





Voici le plan global du parcours que vous pourrez effectuer, suivant des époques différentes. À vous de choisir la bonne pour commencer. Sachez juste que des mots de passe vous seront délivrés après avoir réussi chacun d'entre eux.



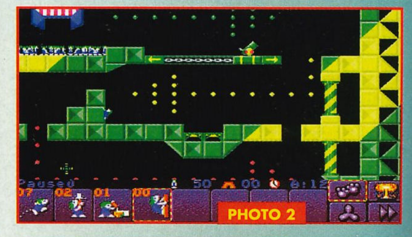
Voici les 50 nouvelles fonctions de ces chers petits Lemmings. Parfois complètement absurdes, elles vous procureront le plus souvent de beaux fous rire. En tout cas, elles sont à utiliser à bon escient !



LEMMINGS CONTRE LEMMINGS 2

La seule véritable ressemblance du numéro 2 avec le premier volet se ressent surtout au niveau des musiques, toujours balancées dans le même style, quasiment avec le même tempo. À part ça, avec un concept qui tient toujours bien la route (depuis, pas grand-chose de mieux dans le genre, sur MD). Lemmings 2 est beaucoup plus novateur, notamment grâce aux 50 nouvelles "professions" de ces charmantes bêtes, qui sont autant de découvertes à chaque partie. C'est essentiellement là que réside le principal intérêt de la cartouche. Pour le reste, c'est kif-kif, notamment au niveau des décors assez mornes (MD). Voilà !









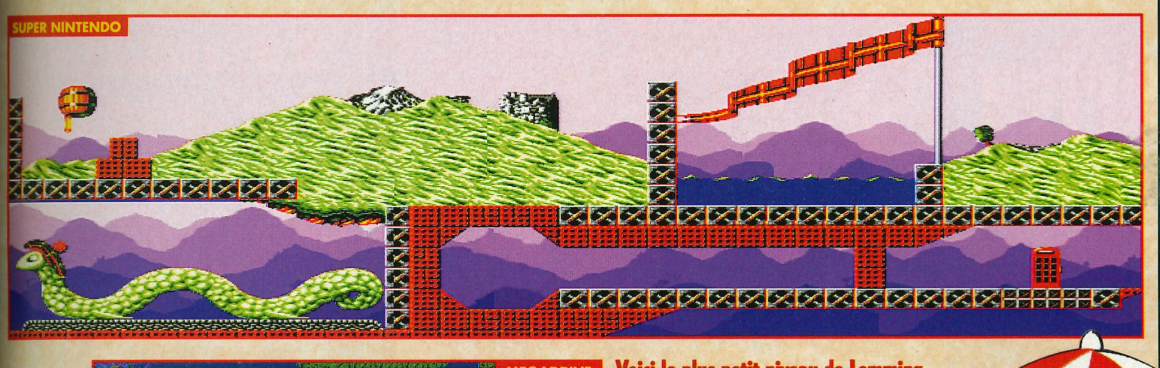




ANALYSE D'UN NIVEAU

Finir un niveau de Lemmings 2, facile ! non ?, Alors reprenons pour ceux qui n'ont toujours pas compris le principe.

PHOTO 1 : Au départ, vous projetez un seul Lemming d'un canon.
PHOTO 2 : Après l'avoir fait sauter, vous le faites grimper le long de cette paroi.
PHOTO 3 : Puis, grâce au laser, vous dégommez le haut de ce mur...
PHOTO 4 : ...de sorte que tout le reste de la troupe vous rejoigne !
PHOTO 5 : Au bord de la falaise, vous aurez pris soin de verser du ciment qui deviendra alors pont.
PHOTO 6 : Vous n'avez plus qu'à courir vers la sortie, tout guilleret !





Voici le plus petit niveau de Lemming du monde, puisqu'il ne fait qu'un écran "d'épaisseur" ! Oh là là ! que c'est dur !

Lemmings 2 The Tribes

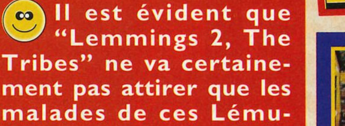
EDITEUR	PSYGNOSIS
GENRE	ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE	PROGRESSIVE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE NIVEAUX	12 MONDES
CONTINUES	SAUVEGARDES (SN) MOTS DE PASSE (MD)



- Des tonnes de niveaux !
- Ça fait plaisir de retrouver ces chères bestioles !
- Plein de nouvelles actions supplémentaires.
- Un concept qui reste unique.



- Des décors vraiment ternes.
- Toujours le même style de musique.
- Il faut vraiment aimer le genre... et ne pas avoir le précédent.



Il est évident que "Lemmings 2, The Tribes" ne va certainement pas attirer que les malades de ces Lémuriens, ceux qui en ont mangé toute la journée sur micro, et qui se délectent d'avance à l'idée de les retrouver une fois de plus sur consoles Megadrive et SN. Non pas que ce genre de cartouche soit réservé à une élite, mais il est bon de préciser les choses : les amateurs de baston risquent d'être un peu dépaysés ! Et pour cause : ici, point de coup de poing dans la tronche ou de "fatalité" de la mort, mais bel et bien des méninges qui s'agitent frénétiquement pour terminer ces satanés niveaux qui risquent de vous donner bien du fil à retordre. Pour ceux qui ne connaissent absolument pas, voilà de surcroît une occasion supplémentaire de découvrir l'un des mythes du monde du jeu vidéo. À réserver aux inconditionnels. TRAZOM

Je ne sais pas si cette conversion était nécessaire car Lemmings étant déjà sorti sur ces consoles, cette version n'apporte pas vraiment de grosses nouveautés. Je parlais du principe, car on trouve une tonne de nouvelles fonctions. Il y en a tellement qu'on ne sait même plus où on en est parfois. On ne va pas se plaindre quand même. Les graphismes sont très moyens, mais ce n'est pas ce qui compte. Bref, vous l'aurez compris (NDLR : c'est toi qui le dis), vous devez vous procurer cette cartouche si vous avez écumé le premier épisode et que vous êtes fan. Dans le cas contraire, méfiez-vous des suites, même originales. OLIVIER

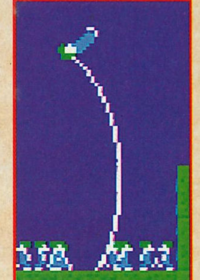
NOTATION POUR MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO

GRAPHISMES — 13
Pour l'habillage du deuxième volet, on aurait quand même pu trouver bien mieux en matière de décors de fond : c'est trop fade !

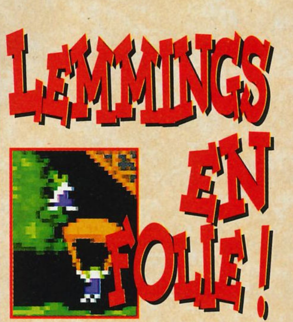
ANIMATION — 15
Elle n'est pas vraiment significative, mais on la donne quand même !
De toute façon, grâce à l'accélérateur, tout va plus vite.

MANIABILITÉ — 18
Absolument aucun problème de ce côté-ci de la montagne. Les Lemmings sont sympathiques et obéissent mieux qu'un Saint-Bernard.

SON/BRUITAGE — 14
Mis à part quelques bruitages sympa, les musiques sont tout de même largement en deçà de ce à quoi on pouvait s'attendre. Sauf sur SN.

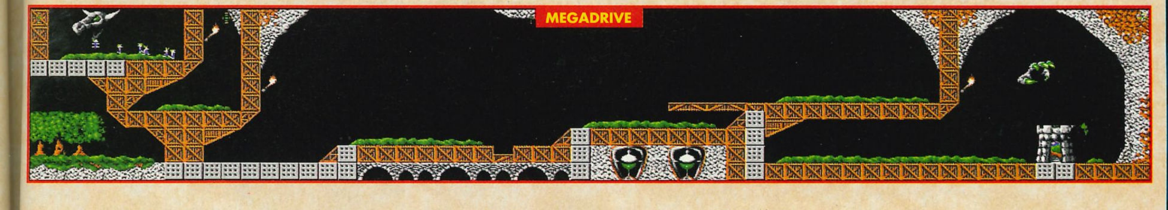






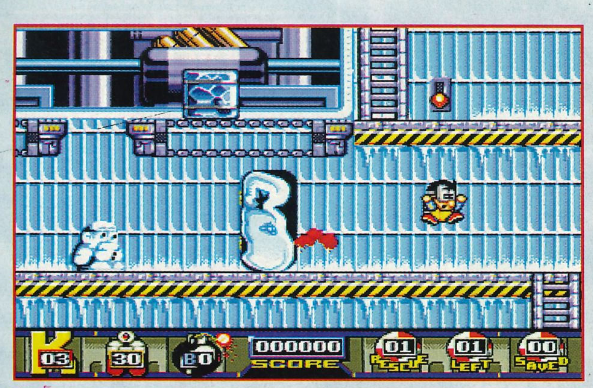


LE MOYEN-AGE



UN HOMME À LA MER !

Ah ! les belles croisières sur le Nil, vous en rêviez pendant des nuits entières. Parfois même les journées ! Eh bien, ça y est, enfin, vous allez pouvoir exaucer vos... non, pas vos rêves, je l'ai déjà dit cinquante fois au moins. Bon, vous voyez ce que je veux dire, quoi. À bord de ce sublime bateau pourvu de près de 1 500 chambres (!) et d'une bonne auberge, votre rôle, vous l'apprendrez bien assez vite, consistera à sauver toute la population du navire, promise à un avenir bien terne, puisque le bateau dérive lentement mais sûrement vers les profondeurs abyssales de l'océan qui tue !



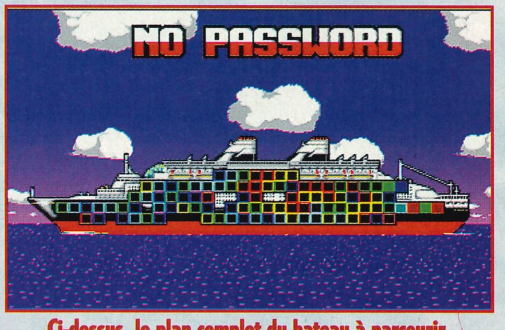
À l'aide du bouton "A", posez des bombes et faites sauter les portes qui pourraient être gênantes pour atteindre les victimes du naufrage.

S.S. LUCIFER
MAN OVERBOARD!



Moi qui suis un inconditionnel de "The Lost Vikings" aussi bien sur Megadrive que sur Super Nintendo, j'ai été un petit peu surpris de voir que Codemasters, la petite boîte qui monte, sortait une cartouche qui reprend quasiment le même principe, mais avec une différence notable : il n'y a, cette fois, qu'un seul personnage qui doit en sauver plein d'autres. Ce n'est tout de même pas la même chose.
Il est évident que seuls les adorateurs de ce style vont aimer le soft. Si vous aimez vous prendre la tête comme des fous, durant des heures et des heures, pas de problème, S.S. Lucifer est fait pour vous ! Avec des milliers d'énigmes/plates-formes, S.S. Lucifer devrait venir à bout des plus résistants d'entre vous.

TRAZOM 



Ci-dessus, le plan complet du bateau à parcourir. Amusez-vous à compter tous les petits carrés, ce sont tous les niveaux qu'il vous faudra terminer. Bonne chance !



Vous n'avez que quelques secondes pour découvrir les points névralgiques de ce niveau.
Tiens, à propos de niveau, essayez donc ces codes :
JUMPED/ JIGSAW/ WARSAN/ BANANA/ OYSTER.



Pour pouvoir actionner la manette située sur la gauche, vous serez obligé de vous balancer à cette superbe corde argentée.

S.S. LUCIFER

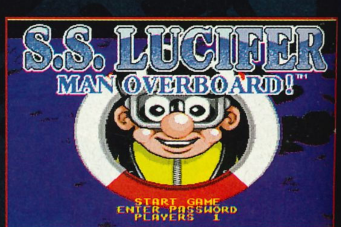
EDITEUR • CODEMASTERS
GENRE • CASSE-TETE
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DENIVEAUX • 100
NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (ALTERNATIVEMENT))
CONTINUES
MOTS DE PASSE



- De l'action , mais surtout de la réflexion !
- Une excellente maniabilité.
- Des graphismes mignons.



- Un genre un petit peu particulier.
- On aime ou on n'aime pas !



GRAPHISMES 14
Des graphismes ma foi mignons et très bien finis, comm l'exige ce genre de jeux d'action/réflexion. Sans grande prétention, donc.

ANIMATION 17
Excellente ! Le petit personnage difforme se promène avec une grande agilité et une grande vitesse.

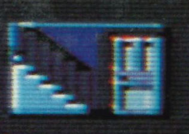
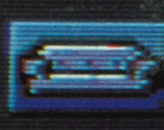
MANIABILITÉ 14
Là aussi, nous ne somme pas pris au dépourvu. La manette répond parfaitement aux moindres injonctions du pad le. Selon la formule consacré

SON/BRUITAGE 14
Des musiques très vite saoûlantes, mais pourtant de bonne qualité. Les bruitages sont par contre très simples.







Vous êtes dans la salle de bains avec une charmante jeune fille,
votre adversaire se cache dans la douche.
Vous l'éliminez tout de suite ou vous attendez un peu ?









LA VIDEO SUR MEGA CD, IL N'Y A QUE ÇA DE VRAI.



C'est plus fort que toi

LINTAS

Mega CD

BAD FEELING TODAY JACK...

Tatatata, *Gloup's, la lessive qui lave plus blanc !"*. Un stupide jingle publicitaire venait de sortir Jack Cutter de son sommeil. *"Exclusif : rien ne va plus dans le groupe Zip-Zap, la femme du chanteur menace de le quitter s'il ne lui verse pas une pension !"*, une info dont Jack ne se préoccupait guère, car il demeurait peu attiré par le célèbre Jean-Charles Damez, chanteur d'un groupe rock très mode. Enfin bon, cette fois-ci, y en avait marre, et Jack mit fin aux jours de son poste de radio en le plongeant dans un lavabo plein d'eau de vaisselle pas finie. La tête encore dans le pâté, Jack rejoignit alors son contingent armé, les "Veaux de métal", où il s'était engagé afin de pouvoir lutter contre de sales brigands en 3D durant treize missions. Tout ça pour buter le méchant Moses. Jack avait vraiment le cafard, car il venait de se rendre compte qu'il était en fait venu faire son rapport à l'amiral avec son pyjama "Droopy". Bad feeling, Jack...



La mission se déroule sur une planète recouverte de lave, ou presque. Comme dans tout bon jeu de plateau (Battletech en particulier), il faut surveiller la chaleur de son "mech" sinon il chauffe et il reste paralysé, car en surchauffe. Au passage, vous noterez que les messages sont en français à l'écran !

BATTLE CORPS

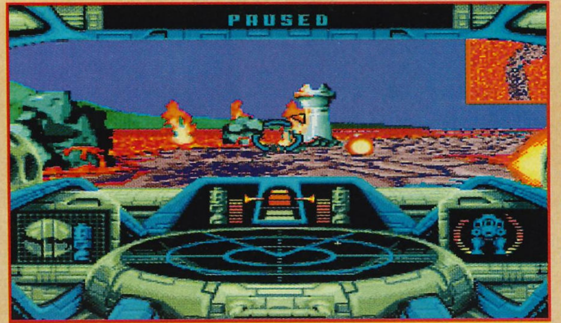


Alors là, je suis bien emmer..., car c'est le genre de jeu qui me laisse assez indécis. Voilà, je trouve que c'est un très bon jeu, on s'y croit vraiment et c'est carrément très bien foutu, techniquement parlant. Seulement, c'est pas le genre de jeu qui attire le public sur consoles, ce qui fait que je ne sais pas quoi vous dire... En fait, voilà le truc : si vous aimez les jeux de rôles ou les simulations, c'est très bien, courez acheter ce jeu et embrassez votre revendeur. Si vous n'aimez pas, vous avez le choix :
- soit vous êtes très riche et vous avez les moyens de vous payer ce jeu sans être déçu,
- soit vous êtes un voleur et vous ne lisez pas le magazine car vous l'avez volé en courant et donc avez arraché cette page,
- soit vous êtes le joueur moyen qui va aller chez un bon revendeur qui sera assez gentil pour vous laisser essayer ce jeu, qui est vraiment assez dur pour vous tenir en haleine assez longtemps.

GREG



Voici la galerie de personnages que vous pourrez choisir. Chaque personnage est en fait une "vie", et une fois les trois décédés, vous n'aurez plus qu'à recommencer.

Les tourelles de défense sont bien difficiles à cerner, car elles sont pratiquement indétectables tant qu'elles ne vous prennent pas sous un feu nourri. Sortez les missiles !

BATTLECORPS

EDITEUR • CORE DESIGN
GENRE • SIMULATION
DIFFICULTE • DIFFICILE
NOMBRE DENIVEAUX • 100
NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 2X3



- Un jeu qui innove sur Mega CD.
- Un aspect "simulation" plutôt crédible.
- Trois personnages dont le fameux Jack Cutter.



- Un jeu assez difficile.
- Pas tellement ciblé pour le public consoles.



GRAPHISMES — 14
C'est de la 3D zoomée, donc c'est assez peu joli. Mais pour de la 3D, c'est joli. Donc, ça va !

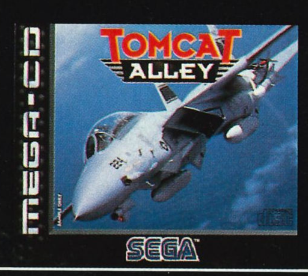
ANIMATION — 16
Ça bouge bien...Ça bouge très bien. Ça bouge même carrément bien. De la bonne 3D inhabituelle sur Mega-CD.

MANIABILITÉ — 17
Tout va très bien. Les missiles se sélectionnent rapidement, et les marches "avant-arrière" se sélectionnent très très facilement.

SON/BRUITAGE — 15
Les musiques sont assez réussies (genre CD), mais les bruitages sont très très énervants. Genre "bipbip" et "paf-paf".



Après 2 loopings et 4 vrilles pour échapper aux migs qui vous poursuivent, vous serez bien content d'avoir un tuyau d'évacuation accroché au casque.











LA VIDEO SUR MEGA CD, IL N'Y A QUE ÇA DE VRAI.



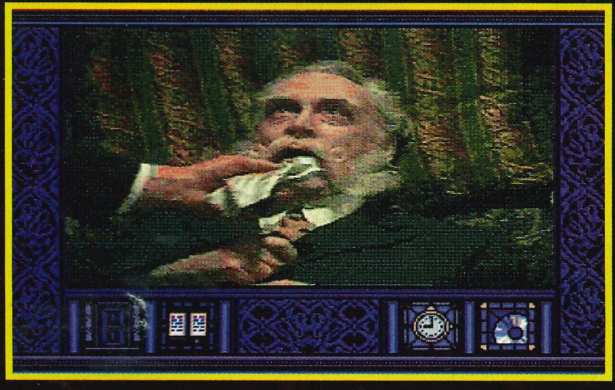
C'est plus fort que toi

LINTAS

Mega CD

ÉLÉMENTAIRE, MON CHER FRAICHE !

DRACULA UNLEASHED	
EDITEUR	SEGA
GENRE	AVENTURE
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	8 SAUVEGARDES



Edward, le mort, littéralement vidé de son sang par une "chose" encore inconnue...

Si l'idée même que Dracula, comte des ténèbres, eût été un jour une vague chimère inventée par les cerveaux de quelque journaliste en mal de sensations, détrompez-vous ! Car cet être qu'on dit buveur de sang à ses heures nocturnes est bel et bien une réalité réelle de la vie vivante. Il est là. En tout cas, dans le Londres de la fin du XIXe siècle... terré dans sa tanière et se gaussant du dernier crime qu'il vient de commettre. C'est à vous, Sherlock Holmes en herbe de le retrouver... avant qu'il ne vous trouve !



- Des séquences filmée sublimes.
- Des musiques superbes et une ambian ce glauque.
- De l'aventure avec un grand "A"
- Une grande fenêtre avec des cou leurs qui passent bien.



- Il faut vraiment aimer le genre.
- C'est en anglais !







VOS ATOUTS

Grâce à votre journal de bord (1), vous pourrez écrire et coller les différentes informations collectées à chaque instant. Votre carnet d'adresses (2) s'étoffera au fur et à mesure de vos multiples rencontres. Votre inventaire (3) avec les objets que vous avez récoltés.





GRAPHISMES — 18

C'est du film, donc comme d'habitude pas grand chose à redire, à part peut-être que les couleurs passent vraiment bien sur Méga CD.



ANIMATION — 19

Je me demande bien pourquoi je ne mets pas la note maximale, alors qu'on a ici affaire à du film ! À cause des pixels peut-être ?



MANIABILITÉ — 18

L'utilisation des icônes est vraiment aisée, car tout est expliqué de façon très claire. Rien à reprocher de ce côté-là.

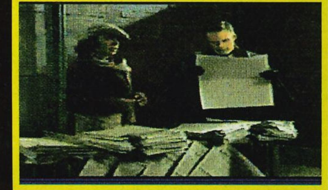
SON/BRUITAGE — 18

Là encore, de superbes musiques, des sons pour chaque action (cariole, montre...) et des dialogues de toute beauté, of course !

Vraiment si vous vous sentez l'âme d'un aventurier/enquêteur et que vous aimez les ambiances légèrement glauques, il n'y a aucune raison pour que ce double CD échappe à votre ludothèque. Le seul inconvénient, c'est que Sega n'a pas cru bon de le faire traduire en français, de sorte que les anglophobes risquent d'avoir quelques problèmes pour la compréhension de l'ensemble des dialogues entièrement en anglais très "typé" ! Mis à part cet inconvénient, le reste est vraiment ficelé de main de maître. L'intrigue y est certainement pour beaucoup : on se croirait vraiment projeté dans le Londres de la fin du siècle dernier ! L'engouement est également dû au fait que l'utilisation des icônes est absolument enfantine. Malgré tout, le jeu est déconseillé aux moins de 15 ans (c'est le jeu qui l'affiche, pas nous !). Ouf ! Je suis un tout petit peu plus vieux ! TRAZOM





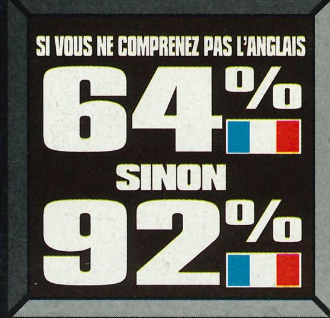






LA MÉTHODE SHERLOK HOLMES

Tel un enquêteur aguerri, vous devrez interroger des dizaines de gens dans des endroits aussi divers que le pub, la bibliothèque ou encore le marchand de journaux.



SI VOUS NE COMPRENEZ PAS L'ANGLAIS

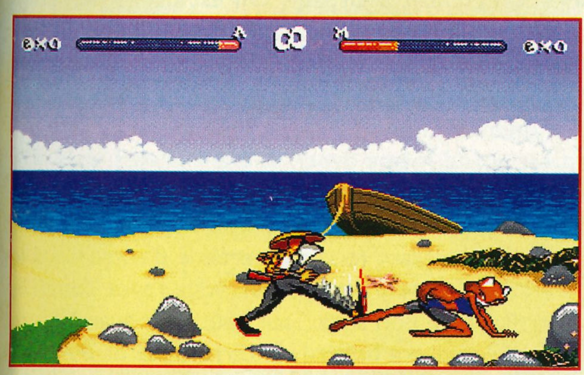
64%

SINON

92%

BASTON CHEZ LES Z'ANIMO

Tous les quatre ans, le Dali Llama voyage à travers le monde afin de trouver les meilleurs combattants en arts martiaux. Ce qui est assez sympathique, c'est que Dali est un animal bien sympa, un lapin (et non un lama). Et donc, contrairement aux habituels tournois du genre, la compétition à laquelle vous allez participer est tout ce qu'il y a de plus paisible. On se tape dessus violemment, mais avec tact et doigté. Ensuite, on s'excuse poliment. Dans une ambiance de cartoon, retrouvez ainsi la superbe Foxy Roxy, le fougueux Kung-Fu Bunny et les deux boss de fin, Karaté Croc et Dali Llama. Et n'oubliez pas, ce n'est pas sale !



Les coups spéciaux ne sont accessibles qu'à partir du moment où vous passez un certain nombre de combats. Le premier coup vous est par exemple expliqué après vos deux premières victoires.

BRUTAL

EDITEUR • GAMETEK
GENRE • BEAT-THEM-UP
NOMBRE DE NIVEAUX • 10
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
DIFFICULTE • MOYENNE
CONTINUS • 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 14



- Un beat-them-up sur Mega-CD.
- Des graphismes superbes.
- Des personnages de cartoons.



- Maniabilité très moyenne.
- Des ralentissements.
- Intérêt limité.

BRUTAL
PAWS OF FURY

Les ours ne sont pas maniables, mais d'une force terrifiante.

Team Brutal

Les statistiques du jeu sont intéressantes et plutôt originales. En effet, après chaque combat, vous pouvez vérifier le nombre de vos coups réussis.



Sur le papier, Brutal avait tout pour séduire les amateurs de bons jeux sur Mega-CD. Exclusivement conçu pour cette machine, il propose le premier beat-them-up non violent du monde des jeux vidéo. Il est en effet basé sur des personnages fortement inspirés de cartoons. De plus, c'est le deuxième jeu du genre sur Mega-CD. Il propose aussi un intéressant système d'apprentissage de coups spéciaux. Malheureusement, le résultat est très décevant, malgré l'originalité du jeu. Le concept a été très mal exploité. Attendre les coups spéciaux devient rageant, les ralentissements sont nombreux, les bruitages insupportables, et surtout la maniabilité est exécrable. Bref, on est tellement loin d'un beat-them-up d'arcade qu'on se demande bien pourquoi on se procurerait le jeu. À voir avant d'acheter, car le jeu peut néanmoins plaire aux plus jeunes d'entre vous. Et il ne faut pas négliger ce public-là.



OLIVIER

GRAPHISMES — 18
Le point fort de ce jeu avec des décors colorés et fins. Les sprites sont originaux et leurs mouvements réalistes.

ANIMATION — 14
Les ralentissements sont parfois tellement prononcés que la maniabilité en prend un coup. De plus, le jeu est un peu lent.

MANIABILITÉ — 15
C'est impossible à manier ce truc ! Quand on compare à MK ou SFII, on rigole ! De plus, les coups spéciaux sont trop longs à découvrir.

SON/BRUITAGE — 10
Des musiques excellentes mais des bruitages beaucoup trop répétitifs. C'est dommage car ils sont drôles pendant quelques secondes.



UN PEU DE TOLÉRANCE, QUE DIABLE !

La tolérance, on connaît à Joypad ! On est obligé de tester des jeux pour vous faire plaisir, mais on ne vous déteste pas pour autant. Imaginez ces milliers d'heures devant notre écran à tester les jeux avant tout le monde sur toutes les consoles (même les nouvelles). Tout ça uniquement pour vous informer, on est quand même hyper tolérant envers vous. On pourrait simplement vous raconter nos vacances et vous laisser vous débrouiller avec les centaines de cartouches qui sortent. Mais là, ce serait à vous d'être tolérant (comme certains d'entre vous le sont un peu trop avec nos concurrents). Bref, vous l'avez compris, la tolérance est une affaire de bon sens. Sauf peut-être quand on se trouve coincé dans un complexe bourré de terroristes et d'Aliens, et surtout qu'on tient en main un lance-flammes dernier cri ou un fusil à pompe. C'est à ce moment précis que l'on parle de degré 0 dans la tolérance, le titre du jeu. Lorsqu'un ennemi apparaît en face de vous, ne soyez pas tolérant, shootez le ! C'est là toute la philosophie de ce jeu. Même un BHL pourrait en saisir toutes les subtilités... c'est pour dire !



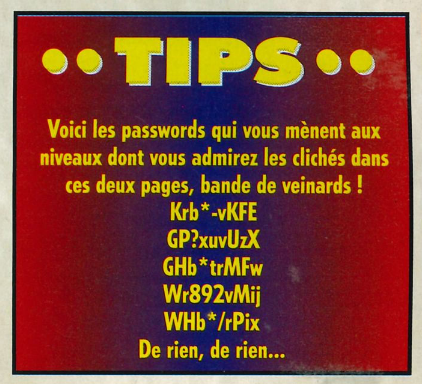
Le boss ! Attention, cet ennemi ne se contentera pas seulement de quelques balles comme les autres. Il faudra s'y reprendre à plusieurs armes. Il arrive même qu'il tombe et se relève quelques instants après.

ZERO TOLERANCE

Tout détruire est votre devise et vous pouvez même défoncer les baies vitrées ou encore tirer dans les murs, les éléments du décor réagissent aussi à vos tirs... Les ennemis aussi, et d'ailleurs, ils semblent réagir très mal au contact des balles ou des flammes.







TIPS

Voici les passwords qui vous mènent aux niveaux dont vous admirez les clichés dans ces deux pages, bande de veinards !

Krb*-vKFE
GP?xuvUzX
GHb*trMFw
Wr892vMij
WHb*/rPix

De rien, de rien...

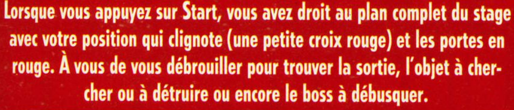


Il suffit de relier deux Megadrive par le port Joypad et vous pourrez jouer à Zero Tolerance à deux joueurs en réseau avec deux télés. Vous apercevrez alors votre camarade sur votre écran. A vous de voir si vous luttez avec ou contre lui ! Le seconde option étant de loin la plus drôle.

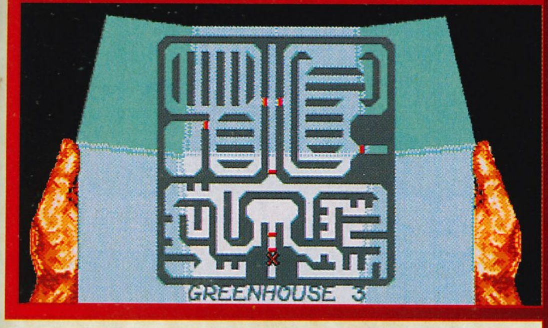
C'est assez incroyable, mais c'est arrivé : avec ce jeu, vous allez pouvoir relier deux Megadrive par leur port joypad et jouer à deux simultanément sur deux télés différentes, il fallait oser ! De plus, Zero Tolerance est fortement inspiré de Doom, un jeu violent et gore dont il reprend les principales caractéristiques. Le sang gicle et éclabousse les murs, les armes sont puissantes et nombreuses, bref, on s'éclate bien comme des blaireaux... La qualité graphique est très moyenne et l'écran de jeu est minuscule, mais on oublie bien vite ces défauts dans le feu de l'action. Car la 3D, les rotations 360°, les zooms sont ultra réalistes (forcément, vu la petite taille !). Le jeu seul est intéressant et long (100 niveaux reliés les uns aux autres, 2 488 ennemis dans le jeu), mais c'est évidemment le jeu à deux joueurs qui reste le plus intéressant. Il est à signaler que le package vendu dans le commerce comprendra deux cartouches et le link pour relier les deux Megadrive et coûtera 550 F environ. À vous de trouver deux télés ensuite... Un essai réussi pour Accolade, bravo ! OLIVIER



PROM'NONS-NOUS DANS LES COULOIRS !



Lorsque vous appuyez sur Start, vous avez droit au plan complet du stage avec votre position qui clignote (une petite croix rouge) et les portes en rouge. À vous de vous débrouiller pour trouver la sortie, l'objet à chercher ou à détruire ou encore le boss à débusquer.



Il n'y a pas que les armes dans la vie ! Lorsque vous vous trouvez devant un couloir en feu, il est impossible de passer à travers. À vous d'utiliser un extincteur si vous en possédez un.



La traversée du désert ! Vous devez en effet passer à travers un feu nourri de snipers qui vous arrosent à partir de buildings environnants. Il n'y a rien à faire d'autre que de courir droit devant vous en passant entre les balles. Il est conseillé d'arriver là avec un maximum de points de santé. Car si vous passez ce cauchemar, vous tombez nez à nez avec une meute d'ennemis.



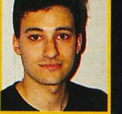
GORE, GORE, GORE !

Le sang gicle quand vous shootez un ennemi et les éclaboussures glissent le long du mur derrière lui, un vrai régal !



N'en déplaise à certains qui reprocheraient à ce jeu de posséder des graphismes assez moches (si on les compare à ceux de Doom sur PC ou bien encore à ceux de Karen Mulder), il ne faudrait surtout pas leur jeter la pierre, en affirmant à tout bout de champ qu'ils n'ont aucun goût. Non ! Car, même si en soi ce n'est pas faux, il faut tout de même revenir au fond du problème qui est que "Zero Tolerance" est absolument prenant, car jouable à DEUX. Eh oui, ça y est, il est là le fameux jeu où deux humains peuvent enfin se tirer dessus à coups de fusils à pompes, grenades et autres lance-roquettes sur une console. Moi qui suis un adepte inconditionnel des Doom et autre Wolfenstein 3D (bientôt Alien VS Predator sur Jaguar !) sur tous les supports, vous imaginez bien que j'ai plutôt apprécié. L'ambiance est électrique et les traques pas truquées. Bref, c'est de l'excellent sur toute la ligne ! À posséder pour les longues nuits d'hiver...

TRAZOM



ZERO TOLERANCE

EDITEUR · ACCOLADE
GENRE · ACTION/3D KILL THEM ALL
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 (RESEAU)
NOMBRE DE NIVEAUX · 100
CONTINUES
MOTS DE PASSE



- Le premier jeu en réseau sur Megadrive.
- Le premier jeu à la Doom.
- C'est gore et c'est bon !
- Le jeu devrait être vendu dans un pack contenant le câble réseau.



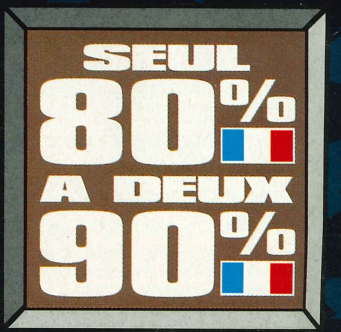
- Des graphismes de qualité médiocre.
- Il vaut mieux être deux.

GRAPHISMES — 12
C'est vraiment très laid et petit, mais tenez-vous bien, on ne s'en rend même pas compte. Les détails gore sont quand même présents et les décors varient.

ANIMATION — 17
Comme la fenêtre est petite, les animations 3D (rotation 360°, zoom) sont d'une fluidité excellente. On s'y croirait !

MANIABILITÉ — 17
Les musiques sont sympa, mais ce sont surtout les bruitages qui se détachent du lot. Un son très "micro".

SON/BRUITAGE — 16
On progresse avec la facilité d'un nouveau-né grâce au plan toujours visible et à la fluidité des animations 3D. Idem pour l'utilisation des armes.





ECOUTE BIEN, PETIT D'HOMME...



Le Livre de la Jungle + 6 mois d'abonnement à Joypad pour un prix super craquant...

FAIS UN VOYAGE INOUBLIABLE !

Avec ce nouveau jeu de Disney Software et Virgin, tu vas vivre une journée extraordinaire. Tu rencontreras des amis formidables, l'ours Baloo et la panthère Bagheera, et affronteras des ennemis redoutables, le féroce tigre Shere Khan et le rusé serpent Kaa.

Animation époustouflante, graphisme superbe et ambiance sonore réaliste : en avant pour l'aventure, petit d'homme !

T'es Megadrive ou Super Nintendo	
Jeu Le Livre de la Jungle sur Megadrive et Super Nintendo	449,00 F
6 numéros de JOYPAD	180,00 F
Frais de port	35,00 F
	~~664,00 F~~
POUR TOI	**485,00 F**

T'es Nintendo ou Game Boy	
Jeu Le Livre de la Jungle sur Nintendo ou Game Boy	249,00 F
6 numéros de JOYPAD	180,00 F
Frais de port	35,00 F
	~~464,00 F~~
POUR TOI	**350,00 F**

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

Je profite de votre offre exceptionnelle et je m'abonne à JOYPAD :

☐ 6 numéros de JOYPAD + le nouveau jeu Le Livre de la Jungle :

☐ pour Megadrive au prix de 485,00 F* au lieu de 664,00 F
CT218 CC 35

☐ pour Super Nintendo au prix de 485,00 F* au lieu de 664,00 F
CT219 CC 35

☐ pour Nintendo au prix de 350,00 F* au lieu de 464,00 F
CT220 CC 35

☐ pour Game Boy au prix de 350,00 F* au lieu de 464,00 F
CT 221 CC 35

Je joins mon règlement dès aujourd'hui, établi à l'ordre de H.D.P. par : ☐ chèque bancaire ou postal ☐ mandat

*Ces prix s'entendent frais de port de 35,00 F inclus.
Prix public du jeu Le Livre de La Jungle sur Megadrive et Super Nintendo : 449,00 F. Prix public du jeu Le Livre de La Jungle sur Nintendo et Game Boy : 249,00 F. Prix public pour 6 numéros de JOYPAD : 180,00 F. Frais de port 35,00 F. Vous pouvez acquérir séparément chacun de articles aux prix indiqués ci-dessus.

Je renvoie mon règlement avec mon bulletin d'abonnement à :
JOYPAD - 10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET Cedex

Nom : ______

Prénom : ______

Adresse : ______

Code Postal : ______ Ville : ______

Mon pseudo* : ______
* A créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYPAD

Date de naissance : __ __ 19__ Sexe : M ☐ F ☐

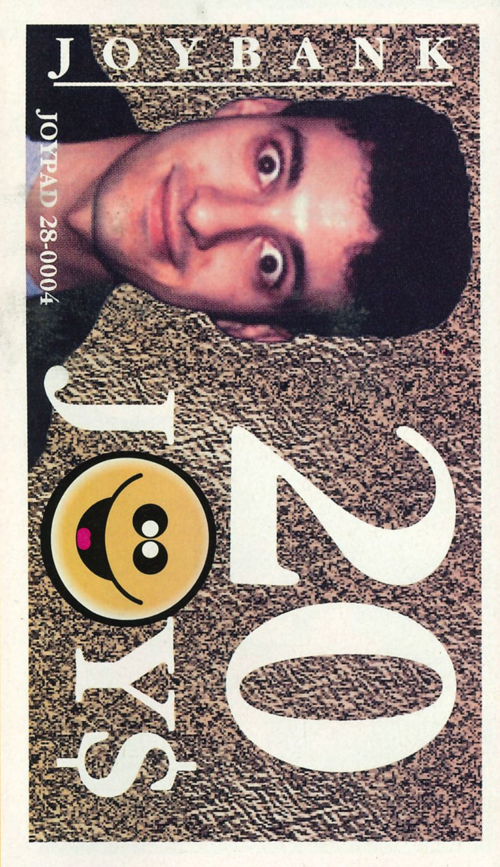
Offre valable 2 mois et réservée aux nouveaux abonnés. Tarif pour la France métropolitaine uniquement. "Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

Elle est toujours là...

LA JOYBANK

Suite au succès phénoménal de la Joybank du mois dernier, et après avoir envoyé (avec moults regrets, je vous le concède !) les sublimes lots "DBZ" à nos fidèles lecteurs(trices) de France et de Navarre, le constat est désormais évident et clair : vous êtes de plus en plus nombreux à participer à cette formidable vente aux enchères nationales. Et "nous nous en félicitons", comme disent les hommes politiques. Je rappelle brièvement le règlement au cas où certains d'entre vous auraient eu la chance de traverser la dimension Alpha durant leurs vacances scolaires. Il paraît que ça laisse des traces ! Bref, pour jouer, non seulement il faut avoir pas mal de bol ou bien encore être voyant extra-lucide, mais il faut aussi miser une somme astronomique, en priant très fort pour qu'aucun(e) autre n'ait eu la même idée ! En attendant, lisez attentivement le règlement de la "Joybank" situé sur le côté, cela vous évitera de commettre des erreurs. Bonne chance !



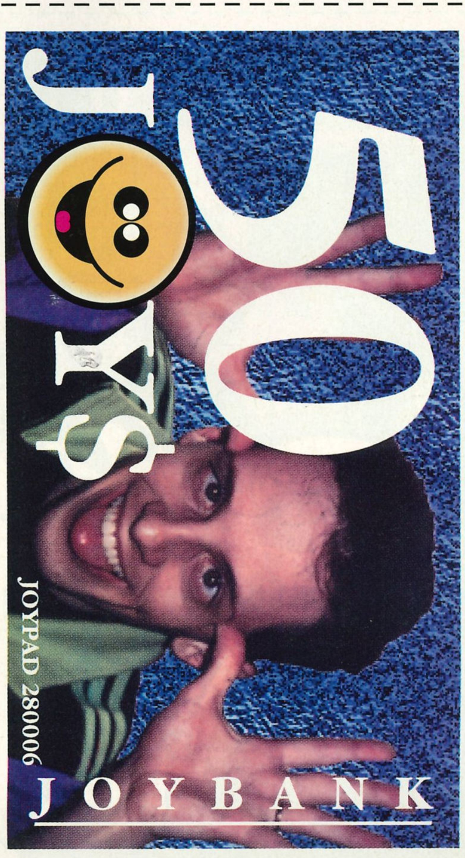
VENTE AUX ENCHERES

(date limite de participation : le 31 octobre 1994).
Résultat de ces enchères dans le Joypad N°36.

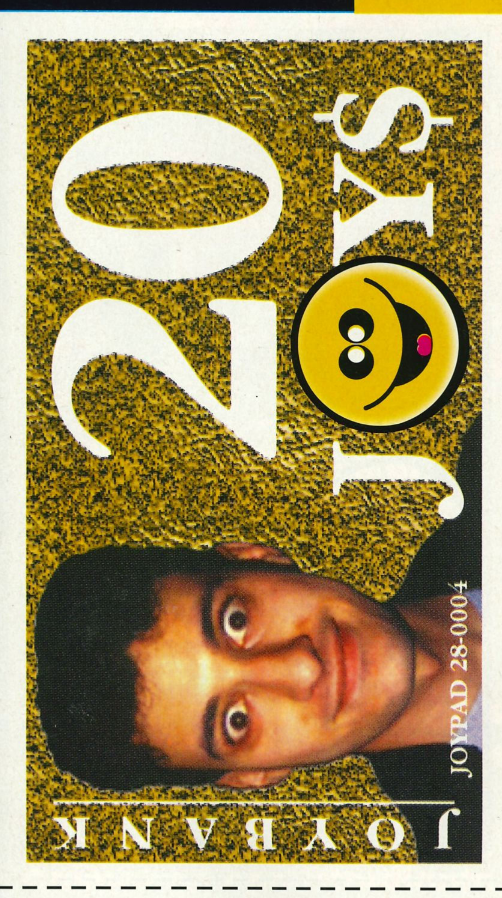


LOT N°1 :
1 CD BANDE ORIGINALE DU "ROI LION" + UN BADGE DU "ROI LION" OFFERTS PAR DISNEY. MISE À PRIX : 120 JOY$. 4 GAGNANTS.

Avant de découvrir le jeu et le film, écoutez un peu ces musiques d'Elton John et de Tim Rice. C'est encore plus fort qu'Aladdin ! Et en plus, on retrouve ces musiques dans le jeu.

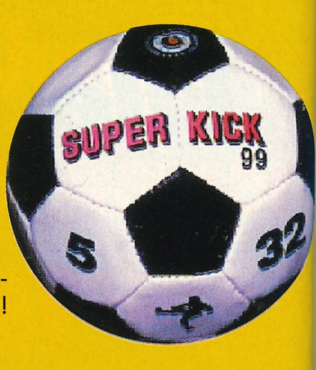


$$$$$$$$$$$$$$$



LOT N°2 :

1 BALLON DE FOOTBALL EN CUIR, OFFERT PAR US GOLD. MISE À PRIX : 100 JOY$. 4 GAGNANTS.



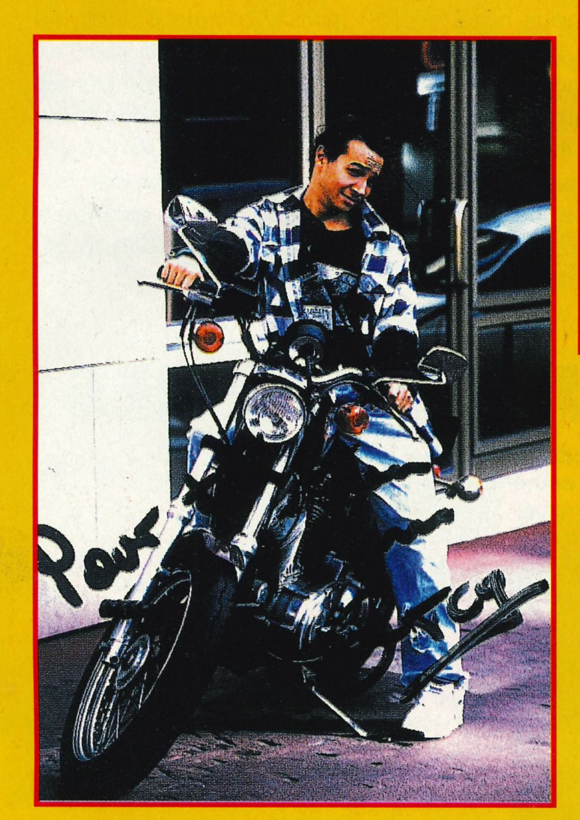
La Coupe du Monde de Football est peut-être terminée, mais ça ne vous empêche pas de fêter dignement la victoire du Brésil grâce à ce ballon de cuir offert par US GOLD. Merci, Valérie !

LOT N°3 :

1 T-SHIRT MORTAL KOMBAT II OFFERT PAR ACCLAIM. MISE À PRIX : 250 JOY$. 4 GAGNANTS.

À peine le jeu est-il sorti et vous allez pouvoir arborer avec fierté ce superbe T-Shirt Mortal Kombat II offert par Acclaim. Preuve que Mortal Kombat II, on n'en a jamais assez.





LOT N°4 :

1 PHOTO DÉDICACÉE DE GREG ! MISE À PRIX : 2 JOY$. 4 GAGNANTS.

Sans doute en avez-vous rêvé. Nous aussi. Un Greg à la moto en photo dédicacée... Les enchères sont placées très hautes, mais il fallait au moins ça. Allez-y, nous attendons vos centaines de réponses et vos milliers de JOY$!

LE REGLEMENT

1 : L'enchère est nominale. Un seul nom doit figurer sur le coupon-réponse, même en cas de mise groupée.

2 : Vous devez inscrire obligatoirement le total de votre mise sur le coupon. Elle doit évidemment correspondre au montant de tous vos Joy$ envoyés. Aucune photocopie des "billets", même couleur ne sera acceptée.

3 : Chaque somme misée est automatiquement perdue. Gagnant ou pas. Aucun Joy ne sera donc retourné à son propriétaire.

4 : Les enchères pour un lot précis doivent être envoyées impérativement au plus tard à la date limite de participation. Le cachet de la Poste faisant foi, comme de coutume. En cas d'égalité, c'est donc la mise arrivée en premier qui sera déclarée vainqueur.

5 : La liste de tous les gagnants est publiée dans le magazine à la date convenue. Ne téléphonez pas, ne faxez pas, ne venez pas, on vous envoie tout ça en temps voulu !

6 : La monnaie JOY$ est totalement fictive. Tout trafic sera sévèrement puni par la loi martiale de "TSR le Grand Manitou", qui se réserve le droit d'aller passer un mois de vacances chez vous, à vos frais, en compagnie de sa femme Carole !

7 : Tous les joueurs s'engagent à se plier à toute décision du magazine en ce qui concerne la "Joybank" et à respecter ce règlement, parce qu'il n'est pas fait pour les Trolls. Merci !

8 : La Joybank a toujours raison.

9 : C'est vrai.


DRAGON BALL Z
ILS ARRIVENT...
© Bird Studio / Shueisha / Toei Animation . Licence MMP
AK VIDEO
En vente chez tous les bons magasins
et dans toutes les grandes surfaces
.Revendeurs, contactez nous .
tel : (1) 49 39 01 66
Dans 14 aventures inédites en version française
pour la première fois .
... à suivre la collection JAPANIMATION en V.O sous-titré :
- les dernières OAV Ranma 1/2
(volumes 1 à 6)
- Le film Macross (Robotech)
et bien d'autres encore ...



Pour la joie des grands et des petits, le tout dernier Capcom est arrivé. Nous avons pu l'essayer pour vous et vous obtenir ainsi de fabuleuses photos sans reflets de ce hit inconditionnel. Certains n'hésiteront pas à crier au scandale comme quoi il y a assez de jeux de baston et qu'il s'agit encore d'un clone à 1,50 F de SF2. Que nenni chers amis, c'est un fabuleux jeu et nous autres à Joypad, on l'adore. D'autre part, sachez qu'une flopée de versions de Dragon Ball Z débarque en arcade. Alors, pour vous mettre en appétit, voici le premier de Banpresto. Le mois prochain, vous pourrez voir celui de Sega. Et celui-ci, vous m'en direz des nouvelles ! Alors ne manquez pas la suite de notre dossier arcade du mois prochain.

Julien, alias Le Géant Vert Jr.

DRAGON BALL Z ENFIN EN ARCADE !!!

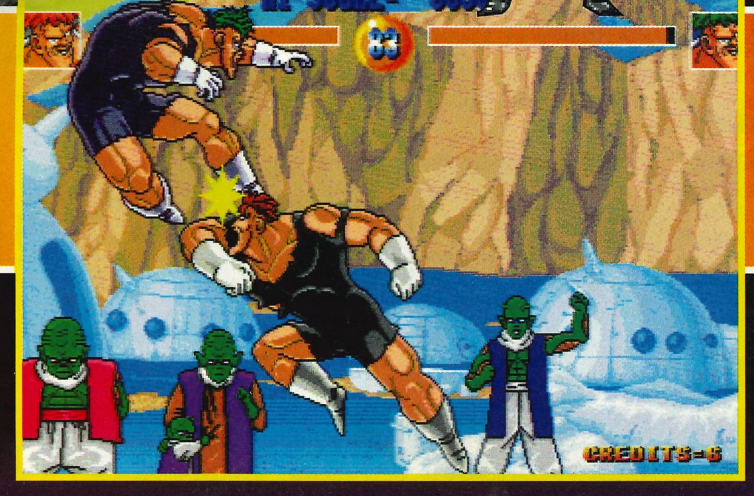
Comme vous êtes à 99 % barjots, dingos, marteaux de Dragon Ball Z et que vous regardez tous avec honte en cachette l'émission de la folle au grand nez, qui s'en fout plein les fouilles au passage, nous ne pouvions pas ne pas vous parler de l'adaptation de DBZ sur machine d'arcade. Cette version est déjà un peu ancienne, mais que voulez-vous, tout le monde n'est pas accro comme vous et certaines nouveautés mettent un peu plus de temps pour nous parvenir. De façon générale, cette version est décevante, mais on s'attend à beaucoup mieux avec les prochaines conversions, notamment avec Sega dans le coup.

Le scénario est tout à fait simple, clair, sans fioritures. D'ailleurs vous en jugerez par vous-même… il n'y en a pas. Fallait le faire. Le seul but du jeu reste celui de démolir le faciès de tous les concurrents que vous aurez à affronter. Toujours est-il que quasiment tous les principaux personnages sont présents, sauf Trunks. Vous avez Son Goku, Son Gohan, Vegeta, Piccolo, Likum, Butta, Giniou et Freezer. Si j'ai fait quelques fautes dans l'orthographe de ces noms, que les initiés ne me jettent pas la pierre, je suis loin d'être calé sur ce manga.

Pour ce qui est de l'intérêt du jeu, il se trouve assez réduit du fait du "manque de patate" des pouvoirs spéciaux de chaque personnage. Pour tout vous dire, par exemple le Kaméhaméha de Son Goku ressemble à la flamme d'un briquet Bic. Enfin, les graphismes sont fins sans être magnifiques, loin de là. Pour de l'arcade, cela aurait pu être beaucoup mieux. L'animation est sans plus, mais plutôt avec des moins. En tout cas, peut-être que les fans du manga tomberont raides devant ce jeu, mais franchement y a pas de quoi !

Je ne sais pas ce que vous pensez, mais malgré leur super pouvoir, je crois qu'ils doivent un peu se les cailler à rester dehors avec le temps qu'il fait par chez eux.

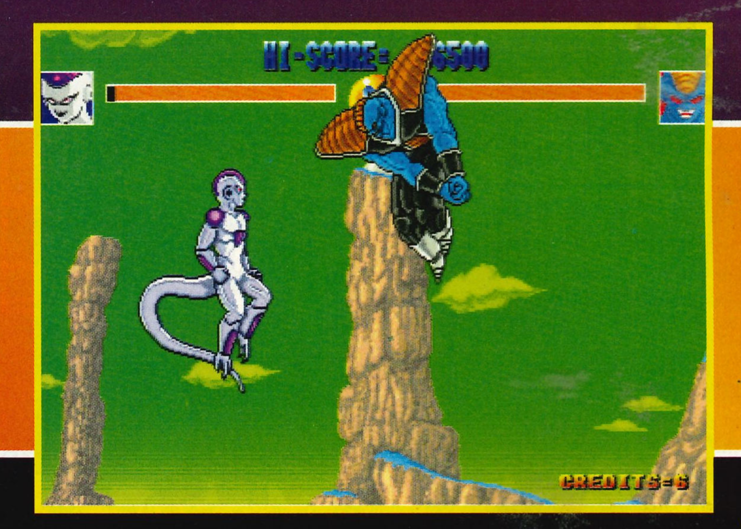








Moi je dis, il y en a un qui va se prendre une cacahouète dans les dents…très bien je le note. C'est bête, car il aurait pu se détendre sur la plage avec le fameux "tortue géniale" (quel nom ridicule, encore une traduction à deux centimes !) adepte des petites culottes et autres soutien-gorges.



C'est que t'es beau, avec tes bras coincés comme ça ! Soit tu essaies un nouveau type de camisole de force pour les étroits du bulbe de ton espèce, soit tu as fait mumuse avec de la super glue et tu es resté collé. Ça t'apprendra !







Lorsque vous envoyez un pouvoir de ce type en étant en l'air et en visant votre adversaire au sol, vous endommagez le décor s'il évite votre coup.



Je ne sais pas ce qu'il a bien pu dire, mais l'autre lui en veut tellement, qu'il lui inflige un de ces coups de poing sur le haut du crâne à lui rentrer la tête entre les épaules ! Mon Dieu, quelle horreur !!!



Attention, il vous a fait le coup du super pouvoir de la mort qui tue. Protégez-vous, sinon on parlera de vous au passé !



Derrière, il paraît qu'il s'agit du remplaçant du Dragon de la première série. Toujours est-il que je préfère l'autre. Celui-ci ressemble à une bestiole sans nom digne de la petite boutique des horreurs en période de promotion.

suite

De nos jours nous, vous et tous les autres êtes friands de jeux de baston en tout genre. Et ça, Capcom l'a très bien compris avec toutes ses versions de Street Fighter 2 à ne plus savoir qu'en faire. De toute façon, il semble que vous aimiez bien ce type de défouloire, alors y a pas de mal à se faire du bien. Par contre, cette fois-ci on peut noter un certain effort de la part de Capcom avec Darkstalkers. En effet, ils essayent de faire évoluer un peu ce genre de jeu, mais de toute façon cela restera tout de même un jeu de baston où votre seul but sera d'exploser la tête de votre adversaire avec vos super pouvoirs. En tout cas, vous avez à faire à un superbe jeu et on l'adore !

En ce qui concerne les combattants de Darkstalkers, ils sont en provenance directe des plus horribles légendes et de vos plus mauvais cauchemars. Alors, si vous avez peur dans le noir, mieux vaudrait pour vous que vous passiez votre chemin au plus vite. Des gens tremblent rien qu'en pensant à ces monstres. Malheureusement pour nous, une mystérieuse force les a sortis de leur long sommeil. Leur mot d'ordre est sans équivoque : "Sortez de l'ombre et montrez vos crocs !". Le silence de la nuit est brisé par les grognements et les rugissements de ces esprits maléfiques qui sont dirigés par une force cachée. Attention, ils arrivent… ce soir !

Au premier regard, vous vous apercevez très vite de la beauté et de la finesse des graphismes. Les couleurs sont absolument superbes, jugez-en par vous même. Mais cela ne nous étonne plus guère avec Capcom, qui se place aujourd'hui comme le leader des jeux de baston à tout niveau. Pour ce qui est du contrôle des persos, c'est tout à fait maniable. Vous utilisez le même système que pour la série des SF2. C'est-à-dire trois boutons de poing et trois boutons de pied sont à votre disposition. Par contre, au point de vue des coups, il y a du nouveau puisque vous avez la possibilité de faire un genre de fatalité.

En clair, vous avez une barre d'énergie "Spécial" en bas de l'écran pour chaque personnage. Et à chaque fois que vous porterez un coup à votre adversaire, celle-ci augmentera en fonction de la puissance du coup porté. Puis, lorsque cette barre arrivera à son maximum, vous pourrez voir le "Spécial" clignoter. À ce moment-là, il faudra réaliser un coup spécial et si vous le réussissez, vous vous apercevrez très vite qu'il se trouve amplifié, donc plus dévastateur. Enfin, comme pour le Super Street Fighter 2 : le système avec la comptabilité des coups. Par exemple, vous aurez un bonus pour la première attaque du round. Ainsi les points gagnés s'affichent sur l'écran de jeu. À part cela, rien de bien nouveau, mais on s'amuse comme des dingues… alors pourquoi pas vous ?

L'une des grandes qualités de cette carte réside dans son humour très nippon tant aimé de nous, petits Français. Par exemple, lorsque votre perso se mangera une boule de feu, il sera tout cramé pendant un instant. Parfois, des attitudes sont vraiment à mourir de rire. L'ambiance est assurée avec plein de petits détails comiques. En fait, si vous voulez vraiment bien rigoler, prenez le perso Sasquatch, vous m'en direz des nouvelles.

Les B

Qu'est ce qu'on se marre!!!







Et une intro, une !

DARKSTALKERS
THE NIGHT WARRIORS

Les combattants

Chaque combattant correspond à un décor. Les décors et les combattants sont numérotés de 1 à 10 pour qu'il n'y ait pas d'embrouille. Par exemple, le décor "01.Australia" correspond au perso "01.Lord Raptor".



LORD RAPTOR
"Rockeur de la mort"
Type de monstre : Zombie
Lieu de naissance : Australie
Date de naissance : 1889



RIKUO
"Héros de la mer"
Type de monstre : Mutant aquatique
Lieu de naissance : Brésil
Date de naissance : 1953



SASQUATCH
"Hulk des neiges"
Type de monstre : Bigfoot
Lieu de naissance : Canada
Date de naissance : 1903



ANAKARIS
"Pharaon de la crypte"
Type de monstre : Momie
Lieu de naissance : Égypte
Date de naissance : 2664 Avant J.C.



JON TALBAIN
"L'homme-loup tornade"
Type de monstre : Loup-garou
Lieu de naissance : Angleterre
Date de naissance : 1940



VICTOR VON GERDENHEIM
"Le casseur de corps"
Type de monstre : Frankenstein
Lieu de naissance : Allemagne
Date de création : 1830



BISHAMON
"Le guerrier ultime"
Type de monstre : Samouraï
Lieu de naissance : Japon
Date de naissance : 1673



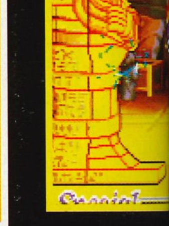
DEMITRI MAXIMOFF
"Le prince des ténèbres"
Type de monstre : Vampire
Lieu de naissance : Roumanie
Date de naissance : 1483



MORRIGAN AENSLAND
"La reine de la nuit"
Type de monstre : Succubus
Lieu de naissance : Écosse
Date de naissance : 1678



FELICIA
"La jeune féline rêveuse"
Type de monstre : Femme chat
Lieu de naissance : États Unis
Date de naissance : 1967



Bien qu'il puisse vous faire mourir de rire, Sasquatch reste malgré tout un adversaire redoutable. Il est loin d'être pataud et vous surprendra plus d'une fois par son agilité.



Une fois que vous aurez battu tous les autres combattants, vous aurez à affronter deux guerriers cachés. Le premier est ce robot équipé à souhait de gadgets en tout genre qui ne finiront pas de vous surprendre. Pour tout vous dire, ce robot est très coriace, et le boss suivant est encore pire.







La momie Anakaris possède une tonne de gadgets utilisant ses bandelettes millénaires. Sans volonté aucune de choquer les lecteurs, je vous informe qu'elle a été championne du monde de maniement de bandelette. Vous allez me dire que depuis le temps, elle a perdu la main, et bien détrompez-vous.



Moi je dis, ce jeu est un véritable dessin animé interactif. Toujours est-il que, malgré mon affection pour les chats, je n'aimerais pas me trouver à ce moment précis à la place d'Anakaris, qui a fort à faire avec Felicia.



Lorsque vous touchez votre adversaire plusieurs fois de suite rapidement, vous aurez droit au décompte de vos "Hit Combo" pour savoir quel bonus vous aurez mérité. Pour faire ce genre de combinaison, il faut se placer au corps à corps et utiliser les boutons de poing et pied faibles, ce sont les plus rapides.



Comme dans tout bon jeu de baston qui se respecte, la projection est une arme très efficace au corps à corps. De toute façon, c'est toujours la même chose… faut friter. D'autre part, il y a aussi la protection. Lorsque votre adversaire vous frappe, allez en arrière avec la manette, vous réduirez ainsi les dégâts que vous infligent ses coups. Mais ce n'est pas une raison pour attendre bien sagement dans votre coin pendant tout le combat.

Le loup-garou John Talbain peut effectuer sa tornade de feu dans n'importe quelle condition et dans n'importe quelle direction. Cela marche aussi avec les projectiles d'un bon nombre de persos.

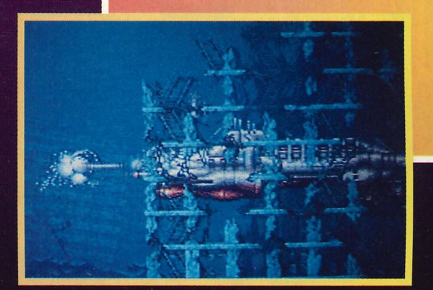




suite

IN THE HUNT (IREM)

Pour les petits Cousteau en herbe, ou plutôt en algues, voilà VOTRE shoot-them-up pour défouler vos nerfs à fleur d'écailles. Vous pilotez un sous-marin et votre but n'est malheureusement pas tellement écologique, vu le nombre de carcasses de vaisseaux ennemis que vous allez laisser après votre passage. Toujours est-il qu'il est possible d'y jouer à deux simultanément, que les graphismes sont très sympa, et que ça suffit pour le moment. On va quand même pas faire un remake de "20 000 Lieux sous les mers", là n'est pas notre propos.





WORLD RALLY 2 (GAELCO)

Il y a de cela un peu plus d'un an, un nouveau jeu enthousiasma tous les fans et les accros de rallyes automobile. Ce petit bijou nous venait tout droit de chez Gaelco et se prénommait Word Rally. Eh bien, non contente de son succès, la deuxième version devrait pointer son nez très rapidement. Cette fois-ci, vous aurez le choix entre plusieurs voitures de notre époque ou de collection. Alors sautez dessus dès que vous en aurez l'occasion, car il se présente en digne successeur de son ancêtre.

COMMENT JOUER AVEC LE COMBATTANT SECRET DE SUPER STREET FIGHTER 2' TURBO ?

Combien, parmi vous, se sont posés cette question ? Il y en a même qui sont allés jusqu'à nous écrire, voire nous téléphoner. Rendez-vous compte de ce phénomène incontrôlable engendré par bon nombre de rumeurs à travers le monde entier. Mais heureusement pour les nerfs de tous ces dingos de SF2, le 7 septembre 1994, Capcom met un terme salvateur à toutes ces souffrances en donnant la manipulation pour pouvoir jouer avec Gouki alias Akuma.

Voici ce qu'il faut faire :

1) Choisissez Ryu, attendez 4 secondes
2) Choisissez T.Hawk, attendez 4 secondes
3) Choisissez Guile, attendez 4 secondes
4) Choisissez Cammy, attendez 4 secondes
5) Choisissez Ryu, attendez 4 secondes

Et enfin appuyez sur Start et les trois boutons de poings simultanément.Merci qui ?

DU NOUVEAU SUR LA FAVORIT !!!

Pour ceux qui n'ont pas une mémoire interne qui se vide à chaque fois qu'ils s'endorment, on vous avait parlé de la borne d'arcade Favorit. C'est un véritable meuble d'arcade professionnel qui vous est proposé pour 3 500 F. Je vous rappelle qu'elle est équipée d'un moniteur 20 pouces entièrement paramétrable et de deux manettes ultra résistantes. Elle est totalement compatible avec les cartes JAMMA. Et pour ceux qui hésitent encore à investir pour cette petite merveille, sachez qu'il est maintenant possible de payer en trois fois sans frais et que vous pouvez être livré partout à travers la France. Alors pourquoi vous priver ?



MAGICAL CAT ADVENTURE (WIN TECHNO)

Miaou, Miaou, sortez la tête de vos boîtes de Whiskas, et écoutez bien ce qui va suivre : le chat magique est parmi nous ! Il n'est pas plombier, il ne se fait pas écraser sur les routes, il ne mange pas de pizzas, mais il est MAGIQUE. Cela veut tout dire. Par contre, si quelqu'un sait d'où il vient, cela serait super sympa d'appeler la SHP2 (la Société des Héros Perdus à Deux Balles). En clair, le voilà entraîné dans une aventure impensable, et vous allez devoir l'assister dans sa tâche. Bonne chance !

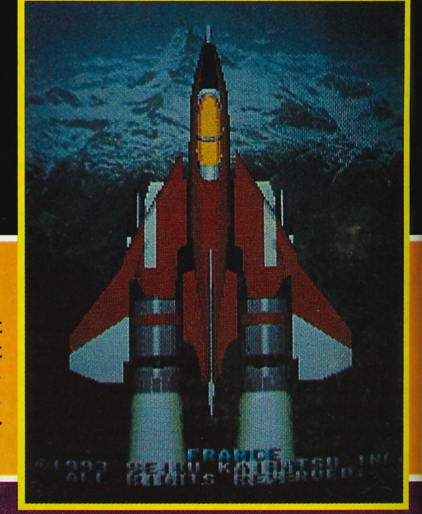
LETHAL ENFORCERS 2 (KONAMI)

Si vous êtes du genre à aimer les bons vieux Western, nous avons trouvé ce qu'il vous faut pour vous satisfaire à souhait. Comme pour le premier, vous pouvez jouer à deux simultanément. Dans le premier épisode, l'action se déroulait de nos jours et vous jouiez le rôle d'un flic. Cette fois-ci, nous nous retrouvons au Far West et vous entrez dans vos fonctions de shérif. Mais vous vous apercevrez vite que la région est remplie de hors-la-loi. À vous de jouer !



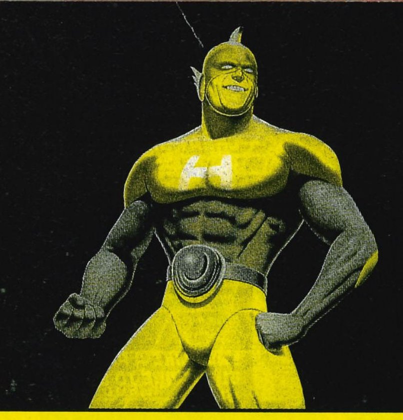






RAIDEN 2 (SEIBU)

Ah, enfin un super jeu ! Vous me direz que le premier était et reste encore aujourd'hui un shoot-them-up fabuleux et qu'il est donc tout à fait normal que son descendant ne nous déçoive point. Il est vrai que ce nouvel épisode est honnête par rapport au premier. D'ailleurs, pour tout vous dire, il sent un peu trop le réchauffé. À vrai dire même, il n'y a pas grand chose de nouveau au point de vue option. La seule qui soit vraiment à la hauteur de ce que l'on peut voir actuellement est l'intro avec l'animation du vaisseau en 3D. Mais de toute façon, les inconditionnels de ce jeu ne m'écouteront pas et iront tout droit se jeter dessus dès sa sortir très proche.



HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

TOUS LES NEWS EN DIRECT : AU 78 01 68 57

SUPER NES / SUPER NINTENDO

AERO THE ACROBAT	369 F
ACTRAISER 2	389 F
ANIMANIAC	TEL
BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON	299 F
CLAYMATES	429 F
CLAYFIGHTER	429 F
CHOPLIFTER 3	389 F
DRAGON (BRUCE LEE)	43g F
DOUBLE DRAGON 5	439 F
EQUINOX	399 F
FATAL FURY 2	429 F
FIEVEL GOWEST	TEL
FIFA SOCCER	389 F
F1 ROC 2	419 F
INCREDIBLE HULK	419 F
KING OF DRAGON	479 F
LEGEND	419 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F
LEMMINGS 2	489 F
LETHAL ENFORCER	459 F
LUFIA	459 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F
MISTER NUTZ	359 F
MEGAMAN X	389 F
NHL HOCKEY 94	389 F
NBA JAM	409 F
NBA SHOWDOWN	379 F
NBA BASKETBALL 95	TEL
NSPN BASEBALL	399 F
OPERATION EUROPE	439 F
PGA TOUR GOLF 2	389 F
PIRATE OF DARK WATER	359 F
POWER RANGER	439 F
POPEYE'S ADVENTURE	399 F
POPEYE THE SAILOR	399 F
PAC ATTACK	349 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F
SUPER STREET FIGHTER 11	459 F
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
SECRET OF MANA	449 F
SUZUKI 8 HOUR	389 F
STUN RACE FX	429 F
SUPER METROID	409 F
SUPER PINBALL	389 F
TETRIS 2	399 F
TECMO NBA BASKETBALL	389 F
TURN AND BURN	429 F
WORLD CUP SOCCER 94	389 F
ZELDA IV	TEL

GENESIS / MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT	349 F
COMBAT CAR	349 F
COLUMNS 3	319 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL
DUNE 2	399 F
FATAL FURY 2	439 F
FLINK	TEL
FIFA SOCCER	349 F
FORMULA ONE	389 F
INCREDIBLE HULK	399 F
KING OF MONSTER 2	419 F
LANDSTALKER	399 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F
MARIO ANDRETTI	389 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F
MONSTER WORLD IV	439 F
MEGA BOMBERMAN	TEL
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL
NBA SHOWDOWN	389 F
NBA JAM	389 F
NHLPA 95	TEL
OPERATION EUROPE	439 F
OUT RUNNER	349 F
PELE 2	389 F
POWER INSTINCT	TEL
PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F
PHANTASY STAR IV	459 F
PIRATE GOLD	359 F
PIRATE OF DARK WATER	419 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F
RAGNACENTY	389 F
REBEL ASSAULT	TEL
SENSIBLE SOCCER	TEL
SONIC 3	389 F
STREET OF RAGE 3	419 F
SUPER STREET FIGTHER 11	459 F
SHINING FORCE 11	TEL
SHADOW RUN	389 F
TITI ET GROSMINET	419 F
URBAN STRIKE	TEL
VIRTUA RACING	449 F
VIRTUAL BART	399 F
WORLD CUP SOCCCER 94	349 F
TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
ART OF FIGHTING	419 F
ECCO THE DOLPHIN 2	TEL

GAME GEAR

DONKEY KONG	239 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F
MORTAL KOMBAT 11	249 F
POWER RANGER	209 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F
SAILOR MOON	149 F
ZEL DA	229 F

GAME BOY

ALADDIN	199 F
COCA COLA KID	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	229 F
JURASSIC PARK	189 F
MS PAC MAN	209 F
MORTAL KOMBAT 11	279 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
SENSIBLE SOCCER	219 F
SONIC SPINBALL	199 F
SONIC 3	199 F

SEGA CD

BRUTAL	389 F
DARK WIZARD	369 F
DRAGON'S LAIR	429 F
JURASSIK PARK	399 F
MEGA RACE	359 F
MORTAL KOMBAT	319 F
REBEL ASSAULT	369 F
RISE OF DRAGON	379 F
SHINING FORCE	449 F
TOMCAT ALLEY	399 F
WORLD CUP USA 94	379 F
CLIFFANGHER	359 F

ACCESSOIRES PROMO

SUPER GAME BOY	**399 F**
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	89 F
ADAPATEUR MEGA KEY	79 F
MANETTE SPECIAL BASTON (6 BOUTONS) :	
FIGHTER 11 (MEGADRIVE)	99 F
SUPER 4 (SUPER NINTENDO)	99 F

LE CLUB TU VEUX DES CADEAUX, DES REMISES, ALORS VIENS AU CLUB C'EST **GRATUIT**

Participation au frais de port 25 F.

BOUTIQUES AGREES HARWEST GAMES : RENSEIGNEMENT AGREMENT AU 78 01 68 57

VIDEOTEC
22, rue Pasteur
69190 SAINT FONS

ALPES VIDEO
GALERIE PIEMONT SARDAIGNE
74700 SALLANCHES

FLAG
C/C VAL ST ANDRE
13100 AIX EN PROVENCE

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES BP 30 69631 VENNISSIEUX CEDEX TEL. 78 01 68 57

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
VILLE ....
CODE POSTAL ....
TEL ....
DATE DE NAISSANCE ....

REGLEMENT :
CHEQUE ❑
C.C.P ❑
CARTE BLEUE ❑
DATE DE VALIDITE : ...../.....
NUMERO : ....
SIGNATURE

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

Les Astuces de

Hello, les tipseurs !

Comme vous pouvez le remarquer, la présentation des astuces a quelque peu changé. Elle devrait vous permettre de vous repérer facilement dans les méandres du tip et des tricheries en tout genre. bref, être plus claire et vous expliquer graphiquement la démarche à suivre dans les diverses, et ô combien difficiles, manipulations du pad. Alors, en vous souhaitant une bonne lecture, je vous laisse découvrir les astuces du mois !

Atchao..

AEROBIZ (SNES)

Sur l'écran où est inscrit "new game", appuyez sur le bouton select. Alors l'écran du sound test apparaîtra. Appuyez ensuite sur haut et bas pour sélectionner les sons et sur B pour les entendre.

BATMAN RETURN (MD)

CODES ACTION REPLAY PRO

Vies infinies : FFFE3 20003
Bombes infinies : FFFE3 4000A

BATTLETOADS (SFC)

CODES ACTION REPLAY

7E0E 5E10 Énergie infinie pour le joueur 1
7E0E 6010 Énergie infinie pour le joueur 2
7E00 2803 Vies infinies pour le joueur 1
7E00 2A03 Vies infinies pour le joueur 2

BLACK HOLE ASSAULT (MD)

Allez en "opération Bah", et au moment de mettre votre nom, entrez à la place "AZY", vous pourrez jouer alors à une version remixée de Pong l'ancêtre mythique. Greg's Hole (oups)

ART OF FIGHTING SNES

Pour voir la fin du jeu !



Commencez à jouer en mode STORY, puis faites PAUSE et faites HAUT, X, GAUCHE, Y, BAS, B, DROITE, A, L et Y, et hop magie... c'est la fin du jeu !!!

Voici un petit tip qui vous permettra de découvrir la fin du jeu très facilement.

SUPER METROID SNES



Chargez votre arme, puis mettez-vous en boule !

Voici une astuce assez facile à réaliser. Une fois que vous possédez l'option de chargement maximum de votre arme, appuyez simplement sur le bouton de charge. Une fois l'arme chargée à son maximum, appuyez sur bas deux fois pour vous mettre en boule. Vous aurez alors cinq bombes au lieu d'une. Sympa, non ?

ROBOCOP vs TERMINATOR MD

TURBOCOP MODE !
Pendant le jeu, faites une pause, puis entrez le code suivant : A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B (ouf !) vous entendrez alors un signal sonore suivi d'une voix vous signalant que vous êtes bien en mode TURBOCOP. Maintenant vous pourrez faire des sauts énormes pour passer de passerelles en passerelles.



Pause, puis A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B.

Hop les bottes de sept lieux !!



Tonton Stéphane

CONTRA (GB)

Pour avoir le "Sound Test", faites haut, bas, gauche, droite puis Start. Faites tout cela quand le titre "CONTRA" est entièrement écrit.

SANCHEZ BRUNO

DEATH VALLEY RALLY (SFC) AR

Vies illimitées pour le bip-bip : 7E1F2003

DINO DUDES (JAGUAR)

Voici des codes de niveaux :

21 : CANVAS SAIL
22 : GOLDEN ERA
23 : WIDE SEAT
24 : BAD KARMA
25 : CRASH BARRIER
26 : LIME GLASS
27 : SURFS UP
28 : PENAL COLONY
29 : RELIEF ART
30 : TRIAL DANCE
31 : SODA FOUNTAIN
32 : PARKING SPACE
33 : PIZZA DUDE
34 : CROW FLIES
35 : TILED ROOF
36 : SLATE MISSING
37 : OPENING TIME
38 : INNER PEACE
39 : BAD DOG
40 : SOUR BELLY
41 : LARGE MUG

F1 EXAUST HEAT (SNES)

Pour sélectionner sa voiture, il suffit d'appuyer sur haut, bas, gauche, droite, X, B, Y, A, A, A, A, A, A et start.

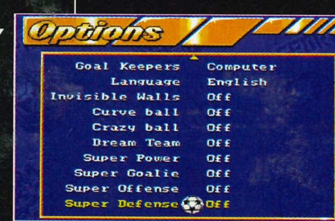
FINAL FIGHT (MCD)

Allez sur l'écran d'information des niveaux, appuyez sur A, C, haut et start. Cela vous permettra d'entrer dans le niveau où vous désirez commencer la partie.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
MEGA CD

Voici une série d'options cachées. Il vous suffit, pour les activer, d'aller dans le menu "options" et de faire les manip suivantes :

SUPER SHOOT : B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.
SUPER ATTAQUE : A, A, A, A, A, B, C.
SUPER DÉFENSE : B, B, B, B, B, C, B.
DREAM TEAM : A, A, B, B, C, C, A, A.
SUPER BUTS : A, A, A, A, A, B, B, B, B, B, B.
MURS INVISIBLES : C, C, C, B, A, A, A, B.
BALLE FOLLE : C, A, B, C, C, B, A, C.
TIR INCURVÉ : B, A, C, B, C, C.



Voici toutes les nouvelles options que vous découvrirez après avoir effectué tous les tips !!!

FATAL FURY SPECIAL
SFC

Lors du logo takara, appuyez sur bas, bas-droite, droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, X. Si le tips a fonctionné, le titre apparaît en bleu, et vous pouvez jouer avec Ryo Sakazaky.

Voici en prime tous les coups :

Ryoken : Bas, bas-avant, avant + punch.
Hisatsukyaku : Bas-arrière, haut-avant + kick.
Hisatsuwasa : Punch très vite.
Bild Upper : Avant, bas, bas-avant.
Ookino Power : Avant, arrière, bas-arrière, bas, bas-avant, avant + punch.
Finish Move : Bas, bas-arrière, arrière, bas-arrière, avant, + A et B.



Faites bas, bas-droite, droite, bas-droite, bas, bas-gauche, gauche, X.



Le titre a changé de couleur !!! C'est O.K. ! Le tip a fonctionné correctement.



Vous pouvez choisir Ryo Sakazaky.

Les Astuces de Tonton Stéphane

INDIANA JONES (GG)

Dans le troisième niveau, juste avant d'arriver au tombeau, allez sur la plate-forme à gauche, vous trouverez le bouclier de Damoclès.

JAGUAR XJ220 (MCD)

Un code qui vous permettra d'être toujours le premier !! Génial, non ? Allez sur Name Entry dans le menu des options. Effacez le nom qui s'y trouve et entrez "MAR". Ensuite choisissez "World Tour" et sélectionnez une course. Lorsque la course commence, mettez tout de suite la pause et appuyez sur A, B et C simultanément pour gagner automatiquement la course. Simple, non ?

KLAX (GB)

Si une pièce tombe et qu'elle vous plaît beaucoup, surtout n'hésitez pas, appuyez tout simplement sur Select et vous pourrez ainsi la dupliquer.

NAVY BLUE

Voici tous les codes pour Navy Blue :

Level 05 : MHYMOYOJ
Level 10 : EKKJFMUR
Level 15 : MGFKOYLI
Level 19 : MVALMESX
Level 25 : YLTHCMCP
Level 34 : MUGOSEQY
Level 40 : MABPKYPD
Level 45 : YPLZCMIQ
Level 50 : YLSZFMDP
Level 55 : YLSBEMHO
Level 60 : YPODAMHO
Level 65 : MBXNOYOG
Level 75 : YLQVCMIL
Level 80 : ETRCFMBQ
Level 85 : MDWROYOC
Level 89 : FTMVFMCT
Level 95 : FTMHIMHK
Level 100 : ELRBXMHO
Level 106 : YLNFEMHQ

ROSSELIN PHILIPPE

GOEMON FIGHT 2
SFC

Goemon Fight 2 est un jeu qui apparemment ne regorge pas d'astuces. Pourtant, on peut tout de même y trouver deux mondes cachés. Je vous propose tout de suite de les découvrir :



Ce passage vous conduira à un niveau, qui lui-même vous conduira à la fête foraine.



Vous vous êtes peut être demandé comment arriver à la fête foraine. Eh bien, c'est très simple : allez dans le village n° 2 devant la prison (cf. photo) et cassez le puits se trouvant à côté, vous pourrez alors entrer dans un passage.

Vous allez alors arriver dans un nouveau monde (l'enfer ?) et je vous laisse découvrir ce qu'il y a après !





Pour cet autre monde caché, il faut d'abord finir le jeu, une fois fini, rendez-vous à la fête foraine où vous devrez jouer aux quatre jeux (le bazooka, le memory, le shoot-them-up et la course). Après, allez dans le chateau (cf. photo)...

MORTAL KOMBAT II
SNES

Quand vous allumerez votre console, restez appuyé sur les boutons L et R. Gardez-les appuyés jusqu'à ce que le Logo Acclaim apparaisse, vous obtiendrez alors une nouvelle intro !!!!



Laissez appuyé sur L et R pendant le logo Acclaim



Vous aurez une surprise !!

Les Astuces de Tonton Stéphane



LAKERS VERSUS CELTIC (MD)

Voici un code qui va vous permettre de jouer le match du siècle : L.A. Lakers contre Philadelphia 76er: 3L2GJS.

OUT RUNNERS (MD)

Sur l'écran titre, appuyez sur gauche, droit, gauche, droit, B, C, A, et vous entendrez un son. Appuyez sur start et choisissez le mode "arcade" avec le bouton C. Attendez que l'image de la Formule 1 apparaisse avec ses stats et vous pourrez jouer avec cette voiture (ça marche une fois sur deux).

PUYO PUYO (MD)

Voici les codes des quatre derniers niveaux dans toutes les difficultés :

EASY
N10 RJT*
N11 VYBT
N12 R**J
N13 J*BB

NORMAL
N10 *RJT
N11 TRRB
N12 VVTJ
N13 YJ*T

HARD
N10 TVRJ
N11 BJJ*
N12 VTTB
N13 *TY*

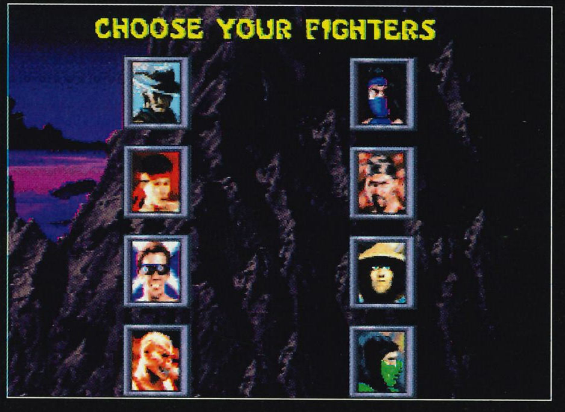
HARDEST
N10 VBJ*
N11 VY*R
N12 RV*B
N13 RRTJ

Légende : R = rouge, V = vert, Y = violet, * = étoile, T = transparent, J = jaune, B = bleu.

GENESIS LE P'TIT NAIN MALIN

MORTAL KOMBAT II
SNES

Mode endurance avec quatre personnages à choisir



Encore une autre astuce !! À l'écran de menu Start/Options avec le Logo du Dragon, restez appuyé sur L et R., puis tout en gardant les deux boutons appuyés, faites Start. Vous pourrez maintenant jouer en mode "deux joueurs" type endurance, ou chaque joueur choisira parmi quatre personnages.



L; R et START à la page du dragon.

MEGAMAX X
SNES



PHOTO 1



PHOTO 2



PHOTO 3

Voici un tip qui va vous permettre de lancer des boules de feu comme Ryu et Ken dans Street Fighter II. Pour faire ce tip, il vous faut toutes les options en votre possession. Entrez donc le code suivant dans les passwords (PHOTO 1), commencez à jouer dans le niveau ARMADILLO (PHOTO 2), jouez jusqu'à la fin du niveau (PHOTO 3) en gardant toute votre énergie et tous vos pouvoirs aux maximum. Répétez l'opération quatre fois de suite (à la fin du niveau, quittez-le puis recommencez-le) puis enfin refaites-le une cinquième fois. À la fin du niveau, grimpez tout en haut du rocher, vous trouverez alors une capsule contenant le DR LIGHT (PHOTO4) qui vous donnera alors le pouvoir de Ryu (PHOTO5) !!! Vous pourrez ainsi l'utiliser contre les boss tout au long du jeu. Maintenant, je vous laisse le plaisir de trouver le "dragon Punch". Bonne chance !

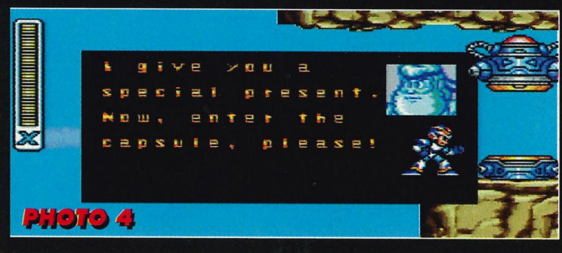


PHOTO 4



PHOTO 5

Les Astuces de Tonton Stéphane

WHO FRAMED ROGER RABBIT (GB)

Codes des six niveaux :
STAGE 2 : DLT3QYBY
STAGE 3 : GPLDMSRC
STAGE 4 : MMCFGWXJ
STAGE 5 : BGQTVKJP
STAGE 6 : RTJBWN43

OUTLANDER (SNES)

Pour devenir invincible, appuyez sur haut, L, R, haut, B et A pendant une partie. Et voilà, le tour est joué !

PETE SAMPRAS (MD)

Voic les codes des tournois :

NIVEAU 1) CAR
NIVEAU 2) VEGAN
NIVEAU 3) STAR
NIVEAU 4) LCD
NIVEAU 5) WALL
NIVEAU 6) SINKORSWIN
NIVEAU 7) SHELF
NIVEAU 8) WINDOW
NIVEAU 9) POOL

SUPER STREET FIGHTER 2 (MD)

CODES ACTION REPLAY

Pour la version japonaise :

Énergie infinie pour le joueur 1 : FF803D00B0
Énergie infinie pour le joueur 2 : FF833D00B0

TINY TOONS (MD)

Toctoc badaboum, voici le code du dernier niveau :

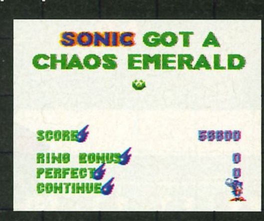
VGWQ WQWW QKQQ WQWQ QGRY

Genesis frere de Buster

SONIC 3 MEGADRIVE



Lors du dernier stage, avant d'affronter le boss final, il faut battre une espèce de "cannon ball" qui vous tire des boulets. Avant qu'il n'arrive, branchez la manette n° 2, puis détruisez aussitôt les morceaux de ferraille qui dépassent sur la droite !



MARIE-CLAIRE LA SONICKETTE



Pour bénéficier d'un écran option, à la fin de chaque stage faites rebondir le panneau le plus près possible du sol.





En récoltant toutes les boules bleues (sans exception !), ou plutôt les anneaux, lors du "Bonus Stage", vous accomplissez un "perfect", ce qui vous donnera droit illico presto à un joli "continue" de la mort et à un nombre substantiel de points !

MORTAL KOMBAT II MEGADRIVE

Quand le menu apparaît sur le logo du dragon, allez dans les options puis laissez le curseur sur "DONE" et faites : gauche, bas, gauche, droite, bas, droite, gauche, gauche, droite, droite. Une option supplémentaire apparaîtra (le TEST MODE) vous donnant une tripotée de nouvelles options.



Allez dans le menu des options, puis faites : gauche, bas, gauche, droite, bas, droite, gauche, gauche, droite, droite.



L'option test mode apparaît !!

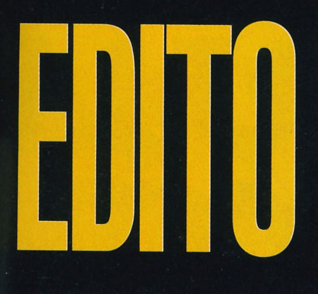


Appréciez le nombre de nouvelles options à votre disposition !!!! No damage P1/P2, one hit kill, free-play, background on/off, soak test, fatalities, friendship, babalities et oOOH nasty !!!!!

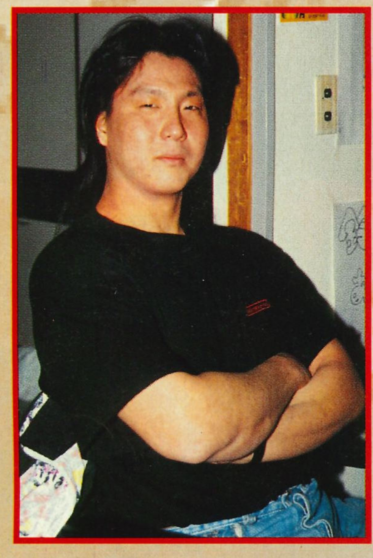




cahier import



Vous l'avez demandé, on l'a fait : un cahier "spécial import" dans Joypad pour ne pas vous mélanger les pinceaux. Là, vous trouverez les news internationales, celles des States, du Japon (by Ken), ainsi qu'Anim'pad décidément bien nippon dans son caractère. Ce mois-ci, très peu de jeux import. Normal, tous les gros titres sont annoncés pour le 30 septembre au Japon... De maigres tests et des news copieuses, ainsi qu'un Anim'pad spécial "produits abordables par l'occidental moyen". C'est un choix !



Salut tout le monde ! Alors que l'été est terminé, les news sont toujours aussi chaudes... Le plus impressionnant vient des nouvelles consoles avec notamment un "Battle Gods" de Takara sur PSX qui risque de bien décoiffer ! Vous pensiez que Virtua Fighter serait le hit de la baston 32 bits (sur SegaSaturn) ? Eh bien, révisez vos positions, car Takara nous prépare LE jeu de baston de cet hiver avec huit personnages en textures et polygones. La PSX s'annonce vraiment impressionnante pour novembre avec, comme premier jeu, une conversion fabuleuse de Ridge Racer. Mais les 16 bits sont encore là, ne l'oublions pas !

Salut !

RIDGE RACER :

L'ARCADE A LA MAISON

PS-X SONY NAMCO

Qui ne connaît pas ce sublime jeu de vo tures entièrement réalisé en 3D "ma pée" de Namco, que l'on a découvert e arcade ? Personne ? Super ! Donc, si vous dis que ce titre est en cours de fin tion sur la désormais redoutable Playst tion de Sony, j'en vois un paquet qui vont bient craquer ! D'ailleurs, si vous regardez bien le images, vous constaterez que non seulement les e fets de zoom sont respectés, mais en plus le "map ping" de départ est quasiment entièrement reprodu sur cette bécane !



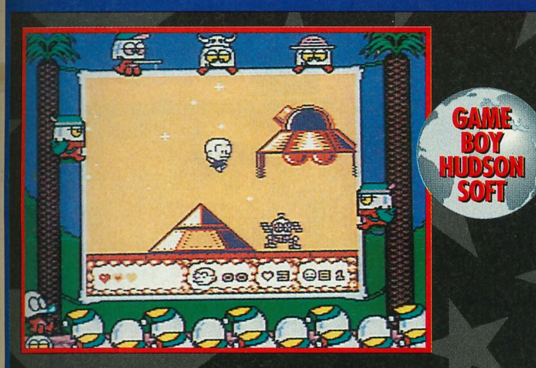
En attendant de nous payer des parties de folie, sa chez que ce jeu sortira en même temps que le lance ment de la machine à la fin du mois de décembre 9 et qu'il sera prévu pour un joueur. DAYTONA USA su SegaSaturn n'a qu'à bien se tenir !





16/32 BITS AU JA
LE COMBAT COM



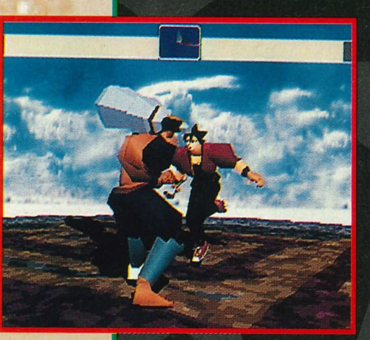


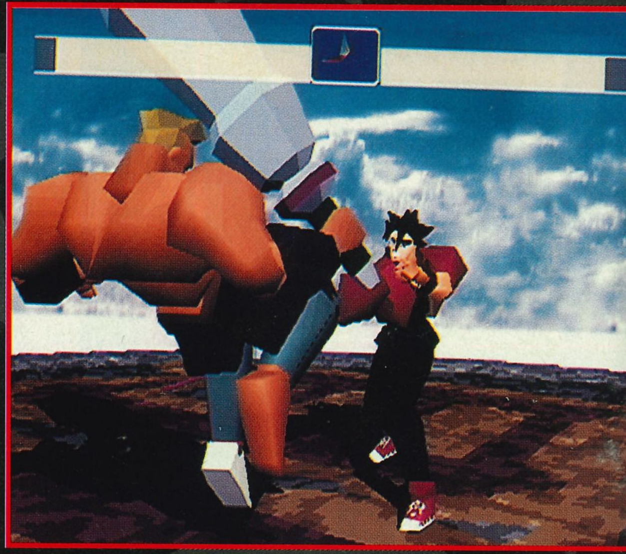
Le premier jeu était moyennement réussi mais prenant, la suite sera plus aboutie. En effet, le jeu bénéficiera de son passage sur Super Game Boy et de graphismes beaucoup plus fouillés. Hudson a tenu compte des critiques sur le premier volet. En ce qui concerne le jeu, il proposera de nouvelles personnalités pour le héros à la grosse tête, et toujours autant d'humour. Un jeu de 2 MB prévu pour le 21 octobre.



PON:
MENCE !

THE BATTLE GODS





PS-X SONY BANDAI

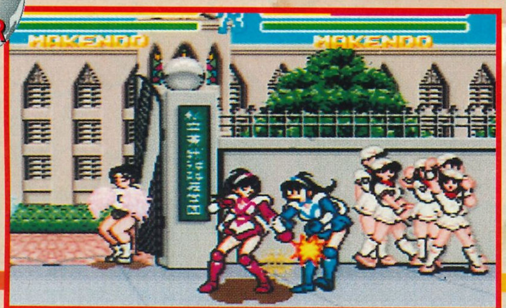
On nous l'avait bien caché, celui-là ! Mais ce n'est certainement pas un hasard si la PS-X se dote elle aussi d'un jeu de baston phare. Et il est signé Takara, déjà "responsable" de nombre de conversions de jeux Neo Geo sur SFC et MD depuis quelque temps. Et, une fois encore, la puissance de calculs de la machine semble assez impressionnante lorsqu'on regarde les photos de cette qualité ! À la manière de "Virtua Fighter" sur SegaSaturn, qui pourrait bien être son principal concurrent, "The Battle Gods" possède des atouts très intéressants. Polygones, textures "mappées", zooms et surtout armes en tous genres utilisables durant les combats ! Prévu pour un ou deux joueurs, ce jeu promet énormément !

MAKENDO 2

Vous avez aimé Ranma 1/2 sur SFC, vous aimerez Makendo 2. Dans le plus pur style nippon, ce beat-them-up ne met en scène que des personnages féminins, chose fort agréable au demeurant. À travers plusieurs décors du Japon (dont une rue dans laquelle dansent des zombies autour de Michael Jackson), vous pourrez lutter à un ou deux joueurs dans la peau de superbes amazones possédant les pouvoirs spéciaux habituels. Un jeu de 16 MB prévu pour cet hiver, histoire de nous réchauffer. Encore un beat-them-up de plus, en fait...







X-MEN

SUPER FAMICO CAPCO

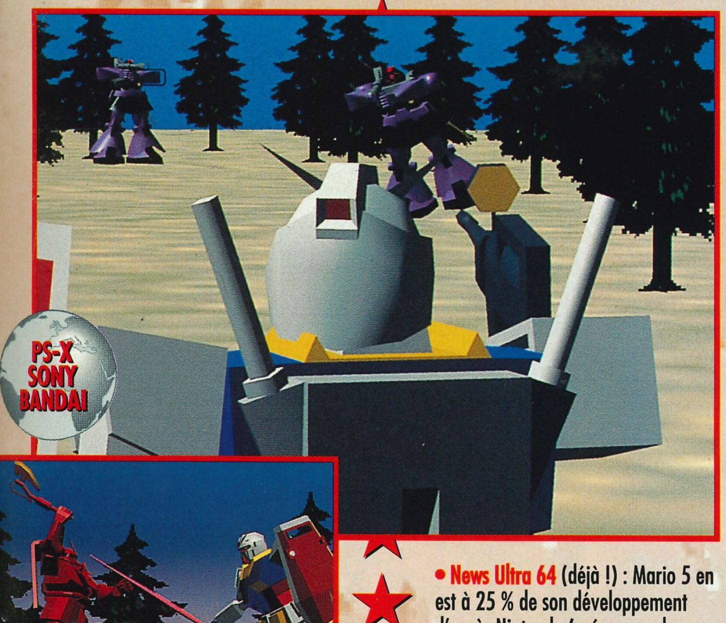
Même si on ne les découvre pas pour la première fois sur console, l'événement risque d'être d'importance sur SFC. Capcom s'est en effet attaqué à un jeu de plates-formes et d'action basé sur les X-Men. Le jeu s'annonce dans la lignée des jeux de baston d'arcade de Capcom, le tout dans l'univers des Comics. À un ou deux joueurs, vous pourrez affronter tous les super vilains avec des graphismes plutôt impressionnants (sprites de deux mètres et graphismes dignes des dessins animés).





GUNDAM

Le mois dernier, dans le numéro de septembre (n° 34), nous vous passions déjà une photo de ce jeu signé Bandai, reprenant le thème qui leur est maintenant cher (Ultraman et cie) : celui de la baston à échelle robotique. Malheureusement, les photos de cette page se sont avérées d'une qualité médiocre, à la suite d'un malencontreux ennui technique. Non seulement on s'en excuse, mais en plus, on vous en passe, cette fois, deux pour le prix d'une ! Et même si on ne connaît toujours pas sa date de sortie. Admirez !





Telex!

• **À l'heure où vous lirez ces lignes,** la Neo-Geo CD sera sortie au Japon et les deux premiers jeux CD en vente seront Magician Lord et Ninja Combat.

• **Alors voilà :** vous sélectionnez Ryu et attendez une seconde, vous placez ensuite le curseur sur T.Hawk pendant une seconde. La même chose avec Guile puis avec Cammy. Revenez à Ryu encore une seconde. Appuyez sur Start et appuyez rapidement sur les trois boutons Punch. Si vous avez réalisé cette manip convenablement, vous pourrez jouer avec Gouki. Évidemment, il s'agit d'un tips Super SFII X en arcade...

• **Sega vient de donner la liste** de ses 178 éditeurs tiers sur Saturn (courage !).

• **News Ultra 64** (déjà !) : Mario 5 en est à 25 % de son développement d'après Nintendo (prévu pour la rentrée 95 dans le package de la console), Konami prépare des versions 64 bits de Contra, Castlevania et des Turtles (deux jeux dont un à la Zelda), et une version 64 bits de Donkey Kong Country serait prévue pour 96.

• **Des rumeurs** voudraient qu'un Sonic 4 soit prévu sous peu (malgré la sortie de Sonic & Knuckle) sur Megadrive au Japon. Par contre, de source officielle, des aventures de notre hérisson préféré sont d'ores et déjà prévues sur Super 32 X et sur Saturn. Les deux versions sont mises en chantier au Japon et seront terminées aux États-Unis. On verra la version 32X au CES de Las Vegas 95, et la version Saturn au Tokyo Toy Show 95.

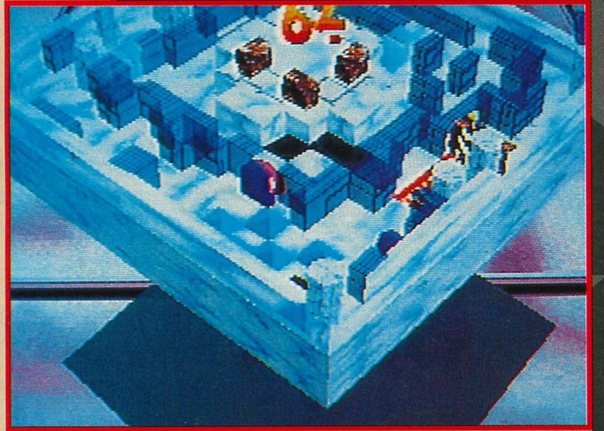
• **Selon les étudiants en école de commerce** japonais, les dix premières entreprises dans lesquelles ils rêveraient de travailler sont : Namco, Nihon Tourist (voyages), JTB (voyages), la Banque du Japon, Tokyo Kanko (voyages), NTT Data, NTT Software, Sega, Sony, Nintendo, Konami. Ça fait cinq entreprises de jeux vidéo sur dix...

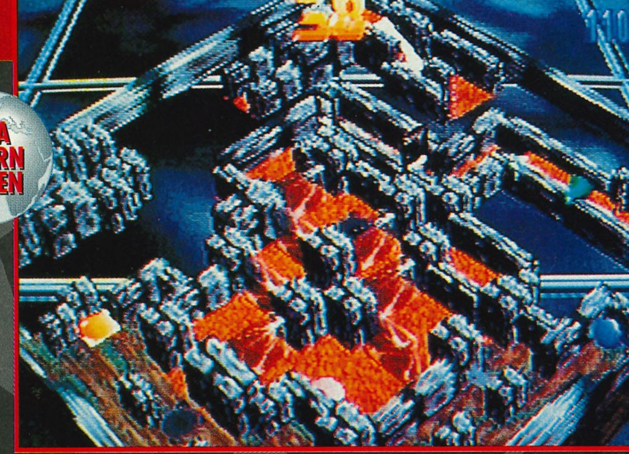
• **Sega vient d'annoncer** cinq nouveaux titres sur Super 32 X : Super Motocross, Farenheit CD, 36 Greatest Hole, Surgical Strike CD et Tempo.

TAMA

SEGA SATURN TENGEN

Eh oui, la première vraie news Saturn dans cette rubrique (pas la dernière, croyez-moi). C'est une news qui effraie un peu quand on lit le nom de l'éditeur : Tengen... On préfère les Daytona USA ou autre Virtua Fighters. Mais bon, c'est un jeu 32 bits avec des graphismes superbes et des animations bien smooth. Le principe du jeu est plutôt basé sur les réflexes et la réflexion puisqu'il reprend celui du jeu appelé le tama, un labyrinthe en bois que l'on oriente de telle manière qu'une bille se trouvant à l'intérieur atteigne la sortie. Un jeu prévu pour novembre.





VIRTUA FIGHTER 2

Quelques clichés exclusifs ont été divulgués par AM2, l'équipe responsable des fabuleux Virtua en arcade et sur console, à propos de Virtua Fighter 2. Malheureusement, et suspens oblige, impossible de savoir si les clichés présentent des images de la démo ou le jeu en lui-même. Quand on observe les progrès réalisés depuis Virtua Racing, on peut espérer que Virtua Fighter 2 soit à la hauteur de ces clichés.

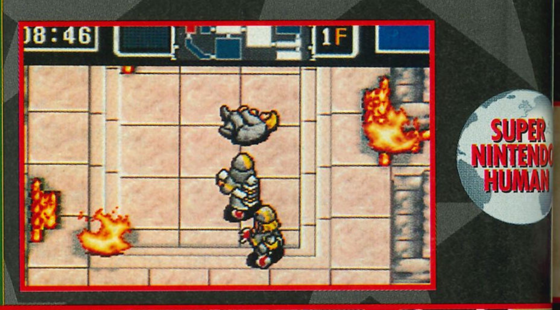


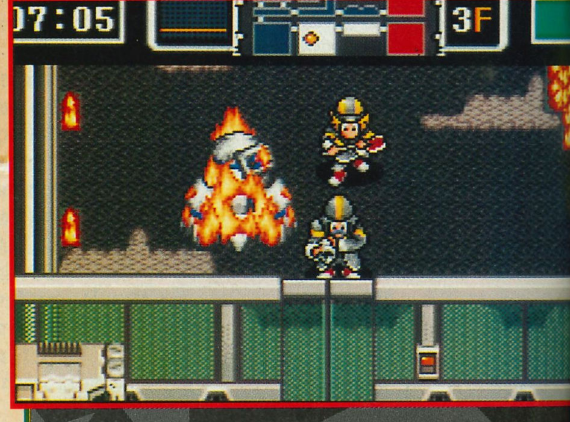
ARCADE SEGA

THE FIREMEN

Human se lance dans le jeu d'action après les simulations sportives. Superbement réalisé et en vue de dessus, il vous place dans la peau d'un pompier qui lutte contre les flammes. Le concept est original, mais le principe reprend en fait celui de Pocky et Rocky. Bref, c'est du jeu d'action qui fleure bon le shoot-them-up. Armez-vous de lances à incendie pour ce jeu à un joueur qui sera sorti en septembre.

SUPER NINTENDO HUMAN



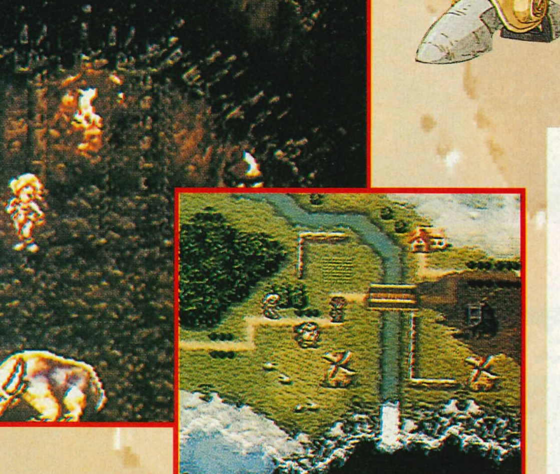


CHRONO TRIGGERS

SUPER FAMICOM SQUARE SOFT

Square Soft, bien décidé à faire les meilleurs jeux du monde sur Super Famicom, vient de s'octroyer les services des personnes les plus en vue du moment, puisque pour le développement de ce jeu, Square s'est offert un "staff" d'enfer. Jugez-en plutôt : pour le scénario, c'est Yûji Hori, responsable des scénarios de Dragon Quest 1 à 6 ; pour le système de jeu, c'est Hironobu Sakaguchi, auteur de Final Fantasy qui a été désigné. Quant au designer-concepteur artistique du jeu et de son ambiance, c'est Akira Toriyama (est-il besoin de le présenter ?) qui a été choisi. Une équipe d'enfer donc, pour ce que les Japonais appellent déjà "la fusion parfaite entre Secret of Mana et Final Fantasy". Bavez bien les enfants...

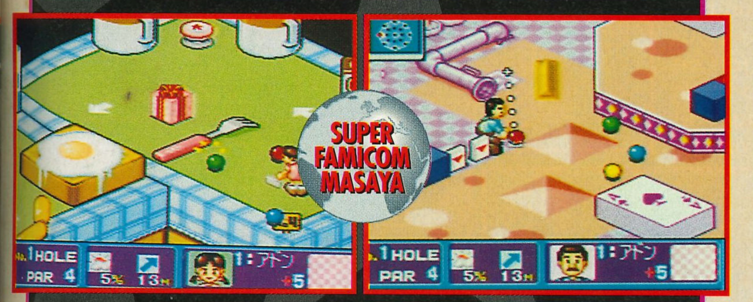






- **Konami planche sur un Dracula X** sur SFC prévu pour début 95. Mais ce n'est pas tout, on attend aussi un Contra 5 (24 MB, quatre joueurs simultanément) et un Castlevania 5 (32 MB) pour fin 95.
- **Nintendo Japon** est en train de développer deux jeux d'action de 16 MB, dont un est pris en charge par l'équipe créatrice de Métroïd et l'autre par l'équipe de Sigeru Miyamoto (Donkey Kong Country).
- **Au Japon** et contre toute attente, Warioland (Super Marioland 3) a battu tous les records en matière de ventes de jeux vidéo. Sans campagne publicitaire, ses ventes ont dépassé les 3,5 millions d'unités.

GOLF DAISUKI ! OB CLUB

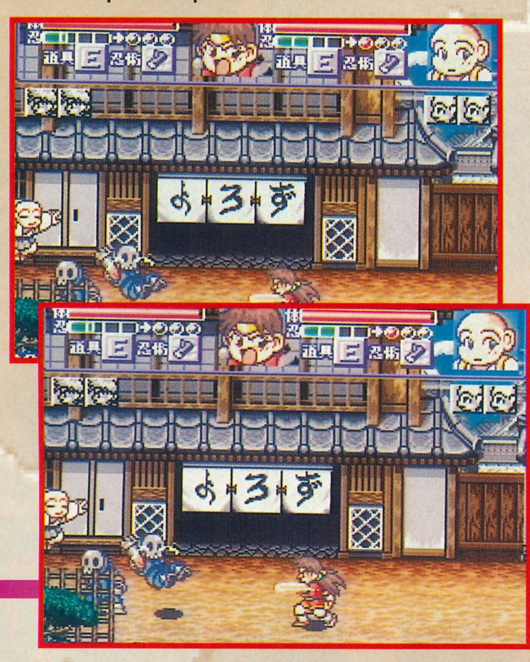


Les mini-golfs sont toujours des jeux vraiment bien fichus sur micro ou console. Ils se font rares sur SFC. Pourtant, Masaya propose aussi sa simulation avec des décors super mignons. Pour un ou deux joueurs, ce jeu de 8 MB est prévu courant octobre.

TEENAGE NINJA SASUKE

SUPER FAMICOM SUNSOFT

Dans la plus pure tradition japonaise, Shonen Ninja Sasuke (le titre original) propose un jeu à la Goemon Fight (premier du nom). De la baston à un ou deux joueurs dans un univers médiéval où les créatures bizarres côtoient les ninjas dont l'armement évolue selon les bonus découverts. Comme dans Goemon, on entre dans des maisons et on discute avec quelques vieux sages qui habitent dans le coin. Un jeu qui va passionner les fanas d'action. La cartouche de 8 MB est prévue pour octobre.



SUPER NINJA BOY

SUPER FAMICOM JALECO

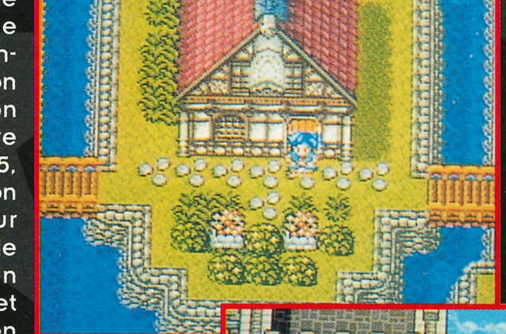
Jaleco est un éditeur que l'on aime bien su Super Famicom, même s'il reste loin derrièr les Konami ou Capcom. À un ou deux joueur simultanément, vous allez pouvoir participer un bon jeu d'action et de plates-formes don les héros sont des petits ninjas bleus e rouges. C'est mignon, coloré et follemen drôle.



DRAGON QUEST 6



Annoncé au Japon dans la plus grande excitation (Dragon Quest est une série de jeux dont les ventes cumulées montent à 13 millions d'exemplaires), Dragon Quest 6 se voit doté d'une réalisation bien meilleure, et bien moins austère que celle de son prédécesseur, le 5, qui n'avait pas du tout joui d'un bon accueil chez nous. Comme pour tout Dragon Quest, c'est une fois de plus Akira Toriyama qui a pris en charge le design des personnages et des ennemis du jeu. Sortie prévue en décembre.





STAR WARS ARCADE

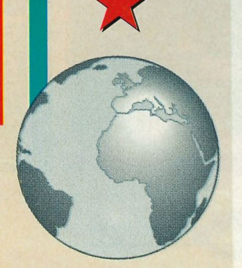
L'un des premiers jeux à sortir sur 32 X sera l'adaptation du sublimissime Star Wars Arcade de Sega. Toutes les phases de l'original ont été reprises avec quand même des graphismes remis au goût du jour de la Megadrive, il ne faut pas rêver... Mais n'oublions pas que la technologie du jeu d'arcade était de Model 1 alors que Daytona par exemple était de Model 2, cela a donc permis à Sega de réaliser une très bonne conversion. Deux niveaux originaux sont même prévus. On pourra aussi y jouer à deux, comme en arcade. Le jeu est prévu pour décembre.



ENCORE UN MÉGA CD PORTABLE !

Oui mais, pour les petits, cette fois. Sega sort en effet un ghetto blaster (un gros poste que Greg portait jadis sur les photos de Pad) avec radio, cassette et lecteur de CD. Le côté sympa, c'est que l'on peut y insérer des cartouches Megadrive et y faire fonctionner des CD-Rom. Grâce à une belle poignée, on pourra emmener le petit bijou un peu partout, mais il faudra le brancher à un téléviseur pour pouvoir profiter des fonctions Megadrive et Mega-CD.





GOKUJYOU PARODIUS

SUPER FAMICOM KONAMI

Cette fois ça y est, Konami nous a promis la suite de Parodius sur SFC pour le 25 novembre. Le jeu est la conversion exacte du jeu sorti en arcade, jeu qui, je vous le rappelle, était lui-même adapté du premier jeu sorti sur SFC, qui lui-même était... Bref, la saga continue sans grosses surprises, mais avec des graphismes et des animations comme Konami sait les réaliser sur SFC. Un shoot-them-up rigolo, plein de surprises et avec huit vaisseaux différents.









SUPER DRAKKHEN

Fruit de la collaboration du mondialement connu Gary Giggax (le créateur de Donjons & Dragon) et des Français d'Infogrames, Drakkhen avait été distribué au Japon par Kemco. Le jeu avait bien fonctionné, mais ne proposait pas de graphismes magnifiques. De plus, aucune phase d'action n'était présente sur la cartouche. Avec cette version de Super Drakkhen, on retrouve le principe de progression de Drakkhen (3D) mais entrecoupé de scènes d'actions superbes. Le jeu se déroule donc toujours à la manière d'un jeu de rôles. Sa sortie est prévue pour août pour un seul joueur. Des graphismes améliorés, des scènes d'action et un scénario toujours aussi béton, que demander de plus ?

SUPER FAMICOM KEMCO



ART OF FIGHTING 2

Saurus marche sur les plates-bandes de Takara ! On attend en effet une conversion 32 MB d'Art of Fighting 2 sur SFC pour Noël. C'est en effet après s'être fait la main sur les deux premiers World Heroes, que Saurus s'attaque à la grosse artillerie. On attend évidemment avec impatience de voir comment cet éditeur va s'en sortir avec les zooms des sprites.



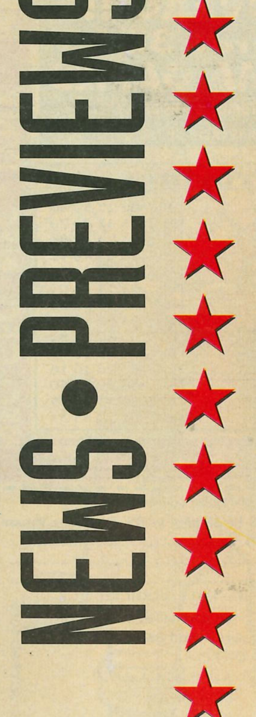
SUPER FAMICOM SAURUS

CRIME CRAKERS

Et hop là, encore des news PSX dans la rubrique (pas de jaloux !) ! Un jeu de rôles dans un univers de science-fiction, ça vous tente ? Pas de problème, d'autant que le jeu se déroule à la Dungeon Master avec trois personnages. Mais alors, imaginez un peu la vitesse du scrolling et les textures ultra réalistes, sur PSX ! Ça promet ! Le jeu prévoit des combats et les possibilités habituelles de ce genre de jeu. Un CD prévu pour décembre.

PS-X SONY

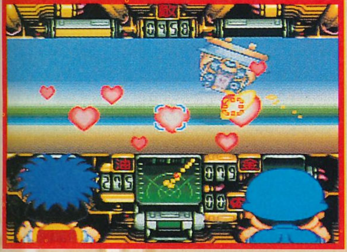




GOEMON FIGHT 3

SUPER FAMICOM KONAMI

On ne l'attendait pas celui-ci, et pourtant, Konami l'annonce déjà pour décembre. Au vu des premiers clichés, ce troisième volet ne semble pas innover vraiment. Disons que les nouveautés sont moindres que lors du passage entre le premier et le deuxième jeu. Quoi qu'il en soit, on retrouve nos deux ninjas favoris dans de nouvelles aventures délirantes. C'est toujours aussi fou avec des musiques nipponnes, des graphismes colorés et très cartoon. Par contre, on retrouve les phases du numéro avec du shoot-them-up 3D, des vues de profil, des passages en vue isométrique, de la recherche de bonus, de la baston, etc. Un jeu à la Konami à un ou deux joueurs.









ROCKMAN X 2



Tiens, tiens, le premier épisode était un peu facile à terminer, et Capcom en ressort un dans la foulée. Bizarre, non ? Eh bien, on ne va pas trop râler, car Megaman, on adore, et on en redemande toujours ! Il faut dire qu'on avait vraiment attendu longtemps pour voir ce héros Nes adapté sur Super Nintendo. Alors ne cherchez surtout pas de nouveautés dans le principe, car Capcom ne s'est vraiment pas foulé à inventer. On reprend les niveaux avec les boss et les armes supplémentaires. Les graphismes sont très similaires, avec de nouveaux décors évidemment (bien qu'on se demande parfois...). Un jeu attendu, quoi qu'il en soit, et prévu pour décembre.

SAMOURAI SPIRITS

SUPER FAMICOM TAKARA

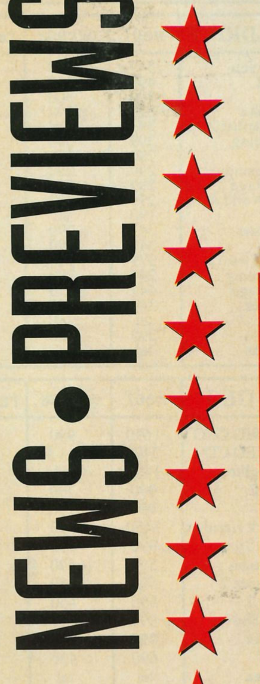
Ça y est, il est sorti le 22 septembre au Japon, et Takara s'est une fois de plus surpassé ! On a assisté depuis quelques temps aux progrès techniques des développeurs de cette société japonaise. Fatal Fury Special était déjà exceptionnel, et les 32 MB de Samouraï Spirits (Shodown en européen et américain) vont nous faire oublier ceux de Fatal. On retrouve tous les persos, tous les coups spéciaux et toute l'ambiance graphique de la version Neo-Geo originale. Du grand art bientôt officiel en France sur SN.



Telex!

8 000 FINALISTES AU TOURNOI SUPER SF II À TOKYO

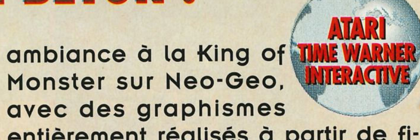
Pour la troisième fois, Capcom a organisé son grand tournoi de Super SF II au "Ryokoku Kokugi Kan" de Tokyo, le 10 août. Les 8 000 participants (rien que ça !) se sont livrés des combats fratricides, et les 16 finalistes ont terminé le tournoi en league. Le vainqueur, outre les nombreux prix gagnés, a reçu l'infini honneur de pouvoir se frotter au légendaire vainqueur de l'année précédente. Mais alors là, ça n'a vraiment pas duré longtemps car le vainqueur 1994 n'a fait qu'une bouchée de son aîné, pas de détails !





PRIMAL RAGE

L'AGE DE PIERRE EN BÉTON !



Vous savez, les jeux de baston, il y en a de deux sortes : ceux qui se contentent de mettre en scène des crétins de sprites colorés tous plus animés les uns que les autres, et puis il y a les innovateurs, ceux qui tentent de se rapprocher le plus possible des effets spéciaux de cinéma, quitte à donner un résultat style "film", comme l'ont fait Mortal Kombat ou Clayfighters.

Eh bien, vous pouvez tout oublier de ces deux titres, car une bombe énOOOOrme va débarquer très bientôt dans vos salles d'arcade, j'ai nommé Primal Rage.

Comme il s'agit d'un jeu de baston, le joueur est en droit de se demander si on ne se fout pas un peu de sa gu..., qu'il y en a marre et qu'il irait bien se faire une partie de Daytona Usa. Eh bien non, le joueur ne doit pas du tout se dire un truc pareil, puisque le jeu est excellent et réellement novateur. Jugez-en plutôt : vous prenez une ambiance à la King of Monster sur Neo-Geo, avec des graphismes entièrement réalisés à partir de figurines de latex filmées en 24 images/seconde dans leurs mouvements. Vous imaginez le résultat ! Les personnages, au nombre de sept, sont des monstres préhistoriques (dinosaures, Godzillas, jumeaux de King Kong) très très violents, et surtout, très très sanglants, puisque, outre du sang, des morsures et des griffures, le jeu propose aussi des tas de fatalités. On pourra aussi noter la possibilité de manger les quelques humains qui traînent dans le décor pour regagner un peu de vie (n'oubliez pas que vous faites une vingtaine de mètres). Tout cela donc pour vous dire que la nouvelle bombe des salles d'arcade cet hiver risque d'être de chez Atari/Time Warner, qui se refont une santé dans le monde de l'arcade.







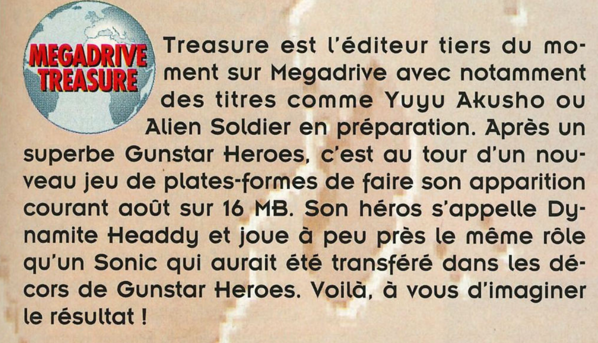
SAMOURAI SHODOWN 2





Haomarau Jigoku Hen, la légende continue ! La suite du légendaire Samouraï Shodown (Samouraï Spirits en japonais) est en cours de finition chez SNK. Il sortira simultanément en salles japonaises et américaines (où tout le monde l'attend de pied ferme). D'après SNK, le jeu sortirait même avant sur Neo-Geo (200 MB). On trouve quatre nouveaux personnages, des coups spéciaux encore plus sophistiqués, une vitesse améliorée et de nouveaux enchaînements comme par exemple la possibilité de réaliser des saut périlleux avant et arrière qui remplacent les simples sauts de la première version.

DYNAMITE HEADDY



Treasure est l'éditeur tiers du moment sur Megadrive avec notamment des titres comme Yuyu Akusho ou Alien Soldier en préparation. Après un superbe Gunstar Heroes, c'est au tour d'un nouveau jeu de plates-formes de faire son apparition courant août sur 16 MB. Son héros s'appelle Dynamite Headdy et joue à peu près le même rôle qu'un Sonic qui aurait été transféré dans les décors de Gunstar Heroes. Voilà, à vous d'imaginer le résultat !

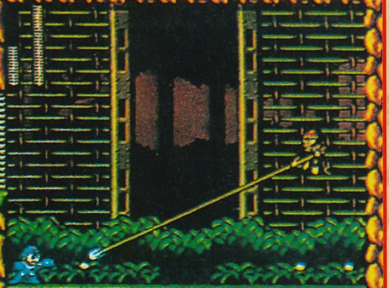




MEGAMAN : THE WILLY WARS







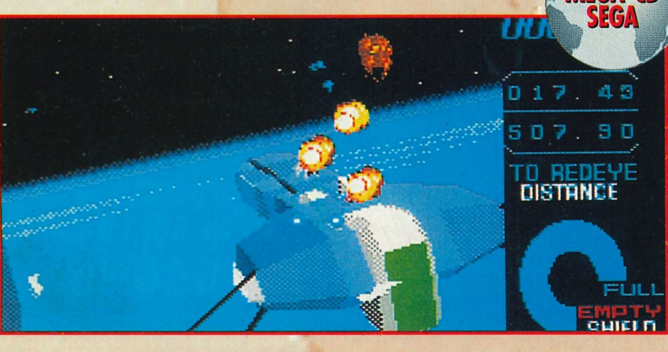


Encore un jeu mythique que l'on n'attendait pas sur Megadrive et que Capcom a enfin mis en chantier. Il faut dire que Megaman est un héros Nintendo. Cette fois, alors que les versions Super Famicom sont originales, c'est à une compilation que les Américains auront droit pour leur Megadrive. Ils retrouveront ainsi les trois premiers Megaman sur Nes, avec des nouveaux bonus stages et quelques boss de fin de niveaux originaux. La cartouche de 16 MB est prévue pour octobre.

STARBLADE

Dans la lignée du sublime et inégalable Silpheed, Starblade est annoncé pour septembre sur Mega-CD. Ce jeu est une adaptation qui ne reprend que l'aspect action du jeu original. Autant vous dire qu'on en prend donc plein les mirettes. C'est aussi fluide et beau que Silpheed avec des formes 3D mêlées à des sprites (explosions notamment), le tout utilisant les possibilités hard du Mega-CD. Par contre, ne vous attendez pas à un jeu subtil ou à une simulation économique dans l'espace. Dans Starblade, on tire sur tout ce qui bouge !

MEGA-CD
SEGA



KIRBY'Y TEE SHOT

Le titre est non définitif, mais ce dont on est sûr, c'est de la teneur du jeu : il reprend exactement le même principe que le minigolf original qui mettait en scène Kirby sur Nes. Bourré de couleurs et de parcours délirants, ce jeu de 8 MB met en scène donc ce fameux Kirby dont les aventures sont encore inédites sur SFC. C'est en effet sur Game Boy puis sur Nes que ce héros bouboule est apparu avec un jeu de plates-formes (Kirby's Dream Land) et un flipper. Espérons que Hall Laboratory pensera aussi à adapter Kirby dans un vrai jeu de plates-formes sur SFC...







• **Core Design nous prépare** deux versions ultra réalistes de Tee-Off, une simulation de golf sur Super 32X et sur Saturn. Quand la 3D texture se mélange avec le bitmap dans l'harmonie la plus totale...

• **Alors que l'on attend la sortie** de "Die Hard III", la Fox a d'ores et déjà annoncé la mise en chantier des jeux Megadrive, 32X et Saturn basés sur le film.

• **Acclaim a signé** un accord d'édition avec Digital Pictures (Ground Zero Texas, Night Trap). Les jeux prévus sont : Kids on Site, Supreme Warrior, Slam City with Scottie Pipen

• **Le nouveau hit d'arcade** de Bally/Midway, Revolution X (avec le flingue), sera adapté sur 32X et Saturn au milieu de 95. Les créateurs de NBA Jam et MKII nous préparent un MKIII dont les premières scènes viennent d'être tournées (le jeu est prévu pour l'été 95) ainsi qu'un jeu de catch WWF à quatre joueurs.

• **Capcom USA va ouvrir** un nouveau centre de développement à Santa Clarita CA aux États-Unis. Il est prévu d'y développer les jeux sur 32X, Saturn, PSX, Ultra 64 et même PC CD-Rom. La moitié des programmeurs viendront du Japon. Les premiers titres 32 X prévus chez Capcom sont : Aliens VS Predator (la conversion de l'arcade) et un nouveau SF II avec des scènes digitalisées du film. Enfin, on chuchoterait que Capcom travaille activement, et dans le plus grand secret, sur un beat-them-up en 3D prévu pour être inclus dans le premier package de la PSX aux États-Unis.

• **Acclaim** (le premier licencié sur Ultra 64) a annoncé les deux premiers jeux pour la 64 bits de Nintendo : Batman Forever et une adaptation du film "Spiderman" de James Cameron.





Et hop, voici Ryo Sakazaki qui nous balance sa super boule qui tue tout, ou presque. Faites : avant, arrière, demi-tour avant, et X.

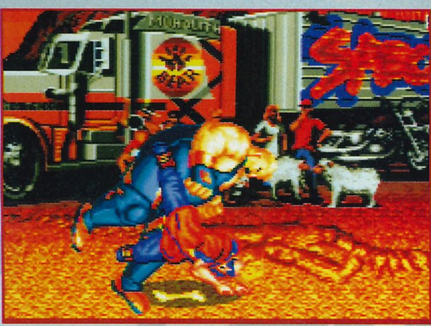


EDITEUR · TAKARA	
GENRE · BASTON	
DIFFICULTE · MOYENNE	
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 8	
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2 SIMULTANEMENT	
CONTINUES · OUI	
GRAPHISME	18
ANIMATION	18
MANIABILITE	19
SON/BRUITAGE	16
GLOBAL	95 %

ATTENTION, SOURIEZ, DITES "GEESE" !

Geese Howard, oui, votre plus terrible cauchemar, votre plus terrible adversaire et très certainement le plus grand maître d'aïkido jamais connu sur Terre, revenu d'entre les morts pour se venger de la famille Bogard qui l'avait vaincu deux ans auparavant. Bien entendu, il n'est pas venu seul, et avec lui ses amis du premier volet. Sans compter les mecs de Fatal Fury 2, on arrive facilement à 15 personnages, sans oublier Ryo Sakazaki que l'on obtient grâce au super code secret que l'on peut retrouver dans les pages de Tonton Stef juste après lecture de cet article. Jamais la baston sur Super Famicom n'aura été aussi bien réalisée !





À votre gauche, Duck King, le roi de la "fighting dance", et de l'autre, le maître incontesté de l'aïkido, Geese Howard. À votre avis, quel est le vainqueur ? Et, à votre avis, est-ce aussi beau que la version "2" du jeu, testée dans le précédent numéro de Joypad.

FATAL FURY SPECIAL

superstar joypad

Danse fatale pour Big Bear... Vous voyez bien que le "finish move" de Duck king est faisable.

Eh bien dites donc, je m'attendais vraiment à un jeu de raté, un peu comme celui d'avant, du même éditeur. Eh bien, pour une fois, j'avais tort d'avoir des préjugés sur un jeu comme celui-là. C'est... comment dire, techniquement parfait, on sent que mieux serait impossible à faire, tant les divers détails semblent tout droit sortis de la Neo-Geo. Bien entendu, ce n'est pas la Neo-Geo, mais cela s'en rapproche beaucoup, et c'est même étonnant, car la réalisation est carrément supérieure à celle de Super Street Fighter 2. Après, cela reste une question de goût, donc je ne peux pas dire lequel de ces deux jeux est le meilleur, mais par contre on pensait que Super Street ne serait jamais battu... Eh bien, c'est totalement faux, et Fatal Fury Special en est la preuve. Greg





- Enfin un bon Fatal Fury ailleurs que sur NEC !
- Une console exploitée à fond.
- Super beau, super joli.
- On peut prendre Ryo Sakazaki.

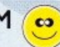


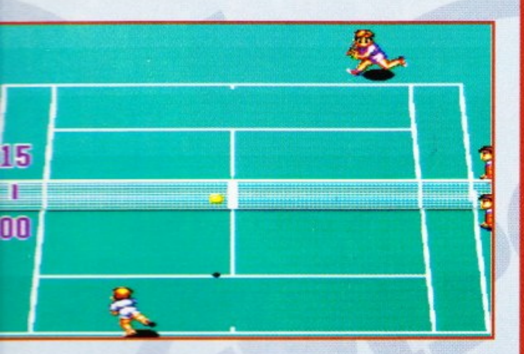
- Ma meuf m'a largué.
- Mon chien est mort.
- Ma maison a brûlé.
- Sinon, ça va bien, et vous ?





Quand on voit ce titre débarquer sur la Super Famicom, on crie dans un premier temps au sacrilège ! Car, souvenez-vous, ce jeu n'est que la conversion de la plus grande simulation de tennis du monde disponible sur la PC Engine : Final Match Tennis. Ceux qui adorent ce sport et les jeux vidéo se doivent d'ailleurs de la posséder. Sur SFC, le soft est certes très abouti (plus d'options notamment pour régler le tamis de la raquette ou bien pour ce qui concerne les séances d'entraînement), mais dans sa globalité, on est loin d'avoir le "fun" procuré par le premier cité. À mon sens (je suis très exigeant sur le sujet il est vrai !) seuls les services (l'engagement) se rapprochent un peu de la version du jeu en carte NEC. Autrement, ce n'est pas vraiment le pied total, malgré qu'on puisse y jouer à quatre simultanément. Le réalisme n'est en fait pas poussé à son maximum. C'est le gros reproche, en fait. On ne peut pas dire que Human ne se soit pas donné du mal sur cette version, mais encore une fois, cette dernière est très loin de valoir celle de la NEC que je recommande vivement pour la énième fois.

TRAZOM 













La première version testée il y a de cela quelques petits mois (cf. Joypad N°32) nous avait révélé un jeu de foot de qualité très moyenne et dont le principal défaut était la lenteur des joueurs. Avec ce deuxième volet mettant en scène les fameux athlètes de la "J. League", Namcot a sensiblement modifié la vitesse de déplacement des joueurs, puisque nous avons, cette fois-ci, une action beaucoup plus soutenue. Donc, je peux vous dire tout de suite que le jeu à deux s'avère assez prenant, mais certainement pas au point de surclasser un World Class USA 94 ou encore un FIFA Soccer. Loin de là ! En réalité, on a l'impression que cette cartouche est destinée avant tout aux fans du championnat japonais. Les admirateurs (trices) y retrouveront leurs champions fétiches. Si ça vous dit, alors pas de problème, pour le reste, ça reste un assez bon jeu de foot. Sans plus.

TRAZOM 



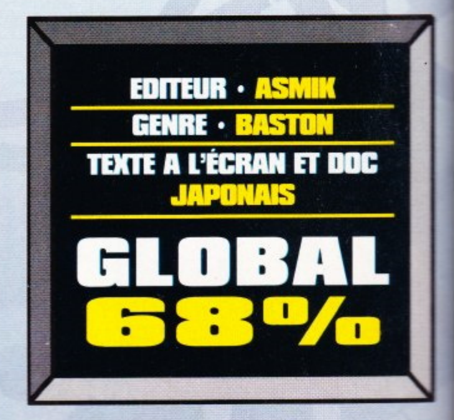




Annoncé depuis pas mal de temps en News, Zeque arrive enfin en import. Son originalité vient du fait que ses héros sont des femmes. Comme il s'agit d'un beat-them-up à progression, il devient original. Les femmes sont en effet rares dans le genre et le plus souvent comprises parmi les ennemis. Ici, on choisit son héros parmi trois filles toutes plus mignonnes les unes que les autres. Ensuite, il s'agit de progresser droit devant en éliminant les ennemis un à un. Les coups sont assez peu nombreux, mais bien réalisés. Quelques coups spéciaux viennent égayer la progression, mais je ne peux pas dire que ce jeu m'ait vraiment enthousiasmé. C'est plutôt lent et surtout lassant. On retrouve toujours le même genre d'ennemis. Les sprites sont beaux et surtout très grands, mais pas assez nombreux dans des décors plutôt arides en détails. Bref, Zeque n'est pas le jeu import du mois, loin de là. Moyen !

OLIVIER.





Anim'paaad

アニメパド

Ce mois-ci, nous avons décidé de vous parler d'une grande saga de l'espace qui traverse l'univers et le temps depuis 1982, je veux bien sûr parler de Macross, connu chez nous sous le nom de "Robotech". Trois histoires, un film, plus une "another story" créée de toutes pièces par nos amis américains. Voilà pourquoi nous nous sommes décarcassés pour éclairer votre lanterne, un peu sombre il est vrai, sur cette véritable vérité vraie. Pour le reste, vous découvrirez l'un des titres phares de la société Manga Vidéo, qui, je le rappelle, propose aux fans ne parlant pas un mot de japonais, des vidéos en anglais, pour pas trop cher, et surtout, surtout, en PAL, donc lisibles par 80 % des magnétoscopes français. Où trouver ces cassettes ? Mais au Virgin ou bien à la FNAC, bien sûr !



MYLÈNE FILLE DE MAX ET MIRYA, IN MACROSS 7

TOKYO BABYLON

Tôkyô Babylon est tiré d'un manga dessiné par le groupe Clamp connu au Japon pour être un atelier composé uniquement de filles, et pour produire des mangas à l'ambiance plutôt malsaine et mystique. Tôkyô Babylon en est bien le reflet, car il met en scène un jeune garçon doué de pouvoirs "médiuminiques" qui devra, dans notre monde moderne et sceptique, lutter contre les démons, les esprits, et dans un cas général, pratiquer des exorcismes musclés. Le character design (ou encore dessin des personnages) est assez spécial, et peut dans un premier temps rebuter le spectateur, car arborant des personnages principaux d'allure assez chétive. C'est le style du designer, et on s'y fait finalement assez vite (Kumiko Takahashi, c'est assez spécial), d'autant que les petites chamailleries entre Saburo et la jeune première les rendent finalement très attachants. Ami d'un vétérinaire chez qui il fait la connaissance d'une fille étrange, Saburo sera contacté par un entrepreneur qui se demande pourquoi, sur le site de son building, autant d'"accidents" surviennent en si peu de temps. Il contacte donc notre héros pour une séance d'exorcisme sur le lieu de construction, mais il disparaîtra avant de le rencontrer, victime lui aussi d'un accident louche. Son bras droit, totalement incroyant, se passe des services de notre héros, qui est persuadé du bien-fondé de sa science et de la nécessité de désenvoûter l'endroit. Aidé par un flic ouvert à tout et par la sœur d'une des victimes, Saburo va peu à peu comprendre toutes les ficelles du drame...



Comme vous l'aurez compris, un scénario-catastrophe assez prévisible dans ses débuts, mais qui, par la suite, prend une tournure bien tordue afin de surprendre plus encore le spectateur, persuadé de prévoir la bonne fin dès la dixième minute de cette OAV non-dénuée d'intérêt. Et dire que le second volet, qui vient de sortir, est tout aussi bon et encore plus mystérieux que son prédécesseur ! Un bon moyen de se mettre au Clamp, si vous ne connaissez pas, et comme dirait la pub : "un classique à voir et à revoir". Tôkyô Babylon, Part I et 2, Manga vidéo 130 F environ la cassette de 50 minutes. Disponible dans les Virgin et les boutiques assez intelligentes pour en vendre. Voilà !

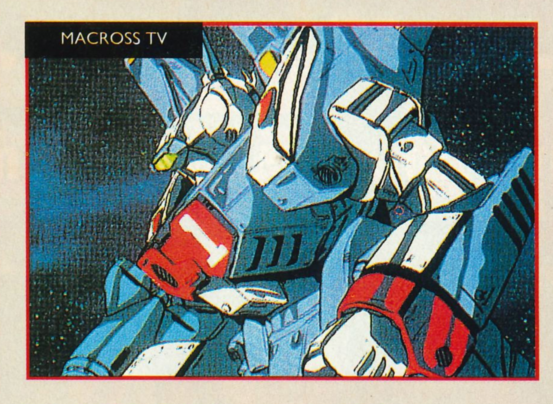


STAFF:
Tôkyô Babylon : Staff
Année : 1992
Auteur : Clamp
Scénario : Tatsuhiko Urahata (Shin Kujaku oh, Mermaid's scar)
Chara design : Kumiko Takahashi (Arion, Mermaid's scar)
Réalisation : Koichi Chiaki (Shin Kujaku oh, Natsuki Crisis)
Décors : Yûji Ikeda (Yûyû hakusho, DBZ, X2, Arslan)
Musiques : Toshiyuki Honda (Shin Kujaku oh, Gunhead)

FLASH

- Adaptation en dessin animé de DNA2, le manga de Masakazu Katsura (auteur de Video Girl Aï et de Wingman) sous la forme d'une série TV qui commencera le 7 octobre.
- Clamp, le fameux groupe de dessinatrices (Tôkyô Babylon, X, RG Veda) est l'auteur d'une série d'heroic-fantasy, Magic Knight Ray-Earth, où trois jeunes filles aux pouvoirs magiques et aux tenues légères ne sont pas sans nous rappeler celles de Sailormoon.
- Samurai Spirits est le troisième jeu vidéo qui fera l'objet d'un téléfilm sur la chaîne Fuji TV (après Fatal Fury et Art of Fighting). Les dessins sont signés Kazunori Iwakura et la réalisation Hiroshi Ishiodori (Bubble Gum Crash 1 et 3).
- Blue Seed est le titre d'une série TV dont les personnages ont été créés par Yuzo Takada (3x3 Eyes, Nuku Nuku).
- Sortie en vidéo originale du 10e film de Dragon Ball Z où Son Goten et Trunks se retrouvent face à Broly. Mais le 11e qui est sorti au cinéma en juillet dernier ne sortira probablement pas avant 1995.
- Après une série TV et deux films, Yûyû Hakusho fait l'objet de deux OAV (dessin animé réservé à la vente) de 30 minutes chacune. La première est sortie en septembre et la suivante sort ce mois-ci. Il s'agit en fait d'un best-of du grand tournoi des morts avec en primes quelques scènes d'animation inédites.
- Nouvelle série d'OAV pour Tenchi Muyo en attendant la série TV qui débutera fin octobre.- Sortie du sixième et dernier volume de la nouvelle série de Dominion de Masamune Shirow.
- Ranma 1/2, après le succès des six OAV, Kitty Film nous annonce déjà la préparation de deux autres qui sortiront en décembre 94 pour la première et en février 95 pour la seconde.
- Le jeu Princess Minerva est désormais une OAV de 45 minutes dessinée par Tokuhiro Matsubara (Ushio to tora).
- Chez nous, en France, pas énormément de choses du côté de la télé. Dans le dernier numéro, on vous disait qu'aucune nouveauté n'était prévue chez Dorothée mais finalement, à la veille de la rentrée, on a pu apercevoir le samedi 3 septembre un épisode de Fly (série japonaise connue sous le nom de Dragon Quest) mais qui a été immédiatement remplacée par les Motards de l'espace, diffusé l'année dernière sur France 2.


DNA2 : © Shueisha / NTV


MACROSS TV

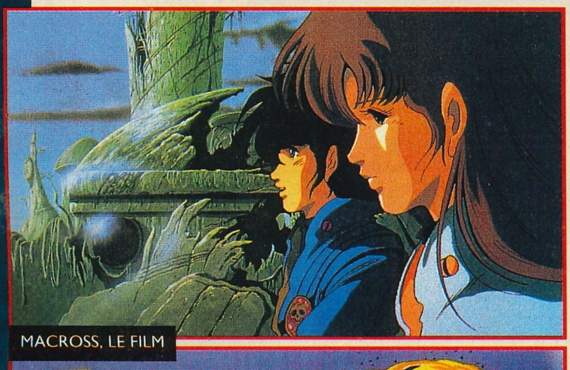

MACROSS 2

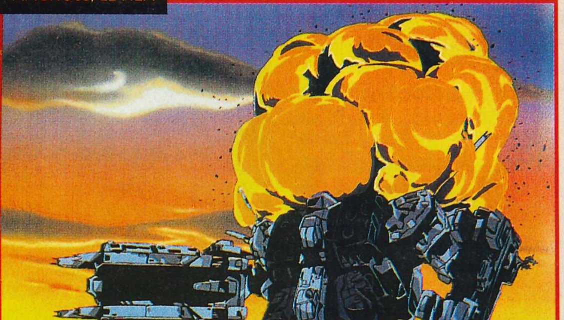
MACROSS : LA TOTALE

Chôjiku yosai Macross (Macross la gigantesque forteresse)

Tout commence le 3 octobre 1982 au Japon, car on ne le dira jamais assez, mais Macross, et donc aussi Robotech, c'est avant tout une série japonaise imaginée par les célèbres Studio Nue et produite par la firme Tatsunoko Production. L'histoire commence en l'an 1999 (c'est bientôt dites donc...) lorsqu'un gigantesque vaisseau venu de l'espace baptisé SDF1, s'écrase sur la Terre. Mais voilà que 10 ans plus tard, notre planète subit une invasion extra-terrestre des zentradiens, un peuple de clônes guerriers géants qui auraient les mêmes origines que l'Homme de notre bonne vieille Terre. La suite va alors se dérouler dans l'espace à travers les actions de Rick Hunter, un jeune pilote pris d'amour entre Lisa Hayes, le lieutenant des forces d'attaques, et Lynn Minmay, une jeune chanteuse très populaire. Notons qu'un tel succès est surtout dû à deux personnes, Haruhiko Mikimoto le créateur des personnages (qui travailla par la suite sur Gunbuster, Megazone 23 ou Gundam 0080) et Shôji Kawamori responsable de toute la partie "méchas" plus qu'importante dans cette série.

En 1985, les américains s'intéressent à cette série mais il y a un problème : elle ne compte que 36 épisodes, ce qui est trop court pour une diffusion télé, le format habituel étant plutôt de 65 épisodes. La société Harmony Gold a alors l'idée de rallonger le dessin animé en achetant à Tatsunoko deux autres séries du même style, Chôjiku kidan Southern Cross (produit en 1984) et Kikoso seiki Mospeada (produit en 1983, donc avant Southern Cross) qui vont devenir des suites à Macross. Bien entendu, à l'origine, ces séries n'avaient rien à voir entre elles mais Harmony Gold fait passer la pilule en nous racontant qu'il s'agit de plusieurs "générations". Robotech compte alors 85 épisodes et le succès aux États-Unis et en Europe est immédiat.




MACROSS, LE FILM

LE FILM

Mais revenons au Japon. En 1984 toute l'équipe de la première série TV décide de s'attaquer à quelque chose de bien plus important, un film cinéma de 120 minutes et c'est le 21 juillet 1984 que sort Ai oboete imasuka (Te souviens-tu de l'amour ?), c'est-à-dire le film de Macross. L'histoire reprend celle de la série mais condensé et dans un contexte différent. Ce film splendide fut à l'époque le plus gros budget jamais mis dans un film d'animation.

En 1987 sort en vidéo cette fois-ci Macross Flashback 2012, une série de clips faits à partir d'images du film et de la série sur les chansons de Minmay avec en prime quelques scènes inédites où l'on voit nos héros plus vieux et de nouveaux méchas.

MACROSS 2 LOVERS AGAIN

En 1992, les fans de Macross attendent beaucoup car on fête au Japon les 10 ans du dessin animé et quoi de mieux pour cela que d'annoncer la sortie de 6 OAV de 30 minutes chacune qui portent le doux nom de Chôjiku yosai Macross 2. Tout le monde se réjouit déjà des premiers croquis de Haruhiko Mikimoto, mais... au bout du compte, on remarque que dans cette nouvelle partie il reste bien peu de choses du produit d'origine. Déjà, au niveau des héros, on ne retrouve aucun personnage de Macross puisque l'histoire se déroule près de 80 ans après la série. Le personnage principal s'appelle Hibiki et c'est un jeune journaliste qui va trouver par hasard Ishtar, une belle extra-terrestre à qui il va faire découvrir son monde à lui. Entre temps, la planète va subir l'attaque d'un nouvel ennemi, des Maldoks qui sont des conquérants utilisant des zentradiens comme esclaves.

Ces OAV sont un véritable échec et surtout une grande déception après les grands succès précédents malgré de jolis dessins et une belle bande sonore musicale.

MACROSS PLUS

Mais cette année, Shôji Kawamori (qui n'avait pas participé à Macross 2) revient et supervise en tant qu'auteur et réalisateur, Macross Plus dont le premier volume vient de sortir en vidéo.

Bon, certes, l'histoire n'a là non plus rien à voir avec le début car elle se déroule 30 ans après et sur la lointaine planète Eden. Le héros Isamu est en compé-

tition avec Guld, un zentradien car tous deux pilotent un prototype de tout nouveau vaisseau qui se guide par la pensée. Cette nouvelle série s'annonce en tous cas très bien. La réalisation est excellente et de nombreuses images par ordinateur s'y intègrent parfaitement. La seule chose qu'on puisse regretter, c'est que le nouveau character designer qui nous donne des personnages aux nez particulièrement pointus, mais la beauté des méchas nous fait vite oublier ce détail.

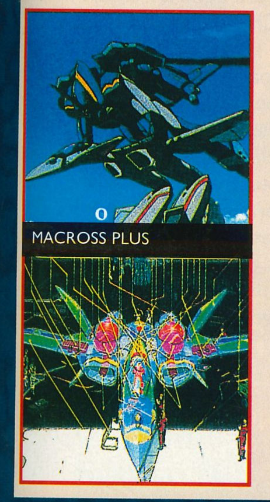
MACROSS 7

Et puis la grande nouvelle, c'est l'arrivée prochaine d'une nouvelle série TV, Macross 7 qui commencera le 16 octobre. Toute la joyeuse équipe sera de nouveau réunie: Shôji Kawamori pour les méchas, Haruhiko Mikimoto pour le chara design et certains des premiers scénaristes le tout supervisé par Tetsurô Amino (Street Fighter II, Iria Zeiram the animation).

Côté histoire, on ne sait pas encore grand chose actuellement si ce n'est qu'elle se déroule en 2045 et qu'on va retrouver Mylène, la vraie fille de Max et Mirya (je dis la vraie fille parce qu'il ne faut pas la confondre avec Dana Sterling, jugéE comme telle par les Américains dans la seconde génération de Robotech).

ROBOTECH 2 : THE SENTINELS

Enfin, on ne peut pas terminer cette rétrospective sans parler de The sentinels. Il s'agit en fait d'une suite à Robotech imaginée par les Américains uniquement. Au départ prévue pour être une nouvelle série TV, elle fut réduite à un simple film (qu'on peut trouver en vidéo à l'import) par manque de sponsors. Mais précisons que le résultat est très médiocre car on y retrouve mélangées des scènes reprises des séries japonaises et des scènes inédites faites par les américains et particulièrement mal dessinées (sauf les méchas faits par Artmic).


MACROSS PLUS

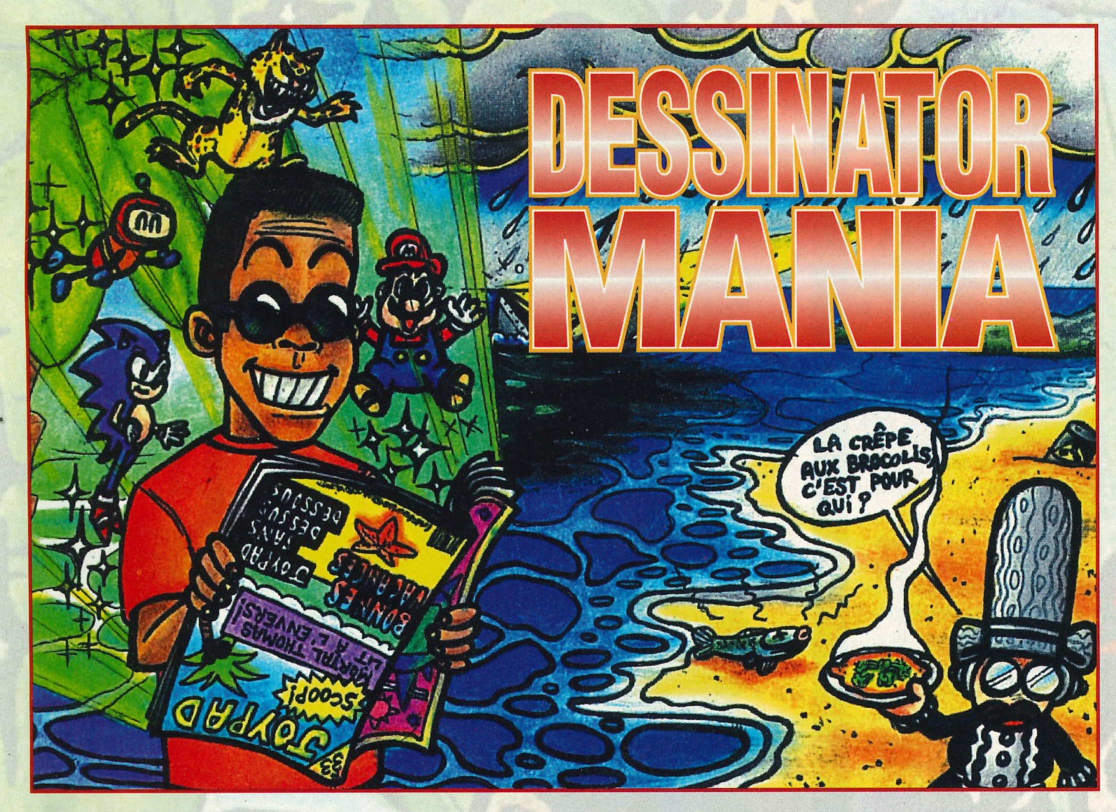
Comment se procurer tout ceci à présent ? La série Robotech est passée intégralement plusieurs fois sur La Cinq mais on peut trouver les premiers épisodes en cassette en français chez Echo. The Sentinels se trouve en anglais en PAL chez GEM. Les OAV de Macross 2 sont aussi disponibles en anglais ainsi que le film sous le nom de Macross Clash of the bionoids le tout chez Kiseki mais ces deux titres sortiront prochainement en version sous-titrée française chez Kaze Animation (Le film en novembre et Macross 2 en 1995). Macross Plus et Macross Flashback enfin se trouvent en cassette ou LD NTSC en japonais.

- Fly du coup reviendra peut-être aux vacances de la Toussaint.- France2 a la bonne idée de nous rediffuser les Mystérieuses Cités d'Or le mercredi matin vers 10h00, mais ne peut toujours pas s'empêcher de sucrer le générique, les reportages de fin sur les Incas et de diffuser les épisodes dans n'importe quel ordre.
- Batman de retour dans Télé-Taz, le dimanche matin à 9h15 sur France 3. Télé Taz est présenté de façon assez originale par les personnages du Diable de Tasmanie.
- M6 innove en nous proposant le premier dessin animé en relief grâce à des images en 3D encore plus réalistes lorsqu'on les regarde avec des lunettes spéciales (qu'on ne trouve nulle part pour l'instant soit dit en passant...). c'est 20000 lieues dans l'espace chaque mercredi vers 14h. TF1 aussitôt sorti sa propre série du même style, le Maître des Bots diffusé le mercredi matin.
- En vidéo, sortie enfin des trois premières OAV de Chroniques de la guerre de Lodoss réunies sur une même cassette chez Kaze Animation, sous-titrées en français au prix de 169F dans les boutiques spécialisées.
- Ce mois-ci sont très attendues également les deux premières OAV de Ranma 1/2, également chez Kaze Animation, et distribuées par IDE. En revanche le film de Macross ne sortira qu'en novembre.
- Enfin l'évènement du mois, c'est la sortie en vidéo dans toute la France le 15 octobre de Aladdin de Walt Disney, le vrai et non pas les pâles imitations qu'on trouve déjà un peu partout.





Samurai spirits : © SNK / NAS / Fuji TV



Ça y est, c'est l'automne ! Il fallait bien que ça arrive un jour. À vrai dire, on était prévenu. Enfin, si les vacances vous avaient porté conseil, la rentrée vous a inspiré ! Vous trouverez, ce mois-ci, au rang des finalistes et des gagnants, des noms qui ne vous sont pas familiers. Bienvenue aux petits nouveaux ! Les vieux de la vieille ont eux aussi répondu à l'appel, mais pour la rentrée, nous avons voulu vous faire découvrir de nouveaux talents. Toutefois, afin de ne rien vous cacher, voici quelques-uns de nos pré-finalistes que le jury de Joypad n'a finalement (après de longues discussions) pas retenus : Alexandre Garcia, Mortal Thomas, Laurent Raffray, Sarin Yoeung Lai, Jean-Christophe Pautre, Hervé Pouyfourcat, Georges Hamadani, Thierry Maillard, Jérémy Renoux, Adrien Noterdaem, Céline Cottet, Marie Chaffiol, Stéphane Dauvin, David Heymans, Anthony Saveret, Cécile Monier, Samira Selimi, Kim Nguyen, Caroline Delente, Michaël Vicedo, Patricia Chauveau, Johnny Leporcq, Stanislas Deroux.

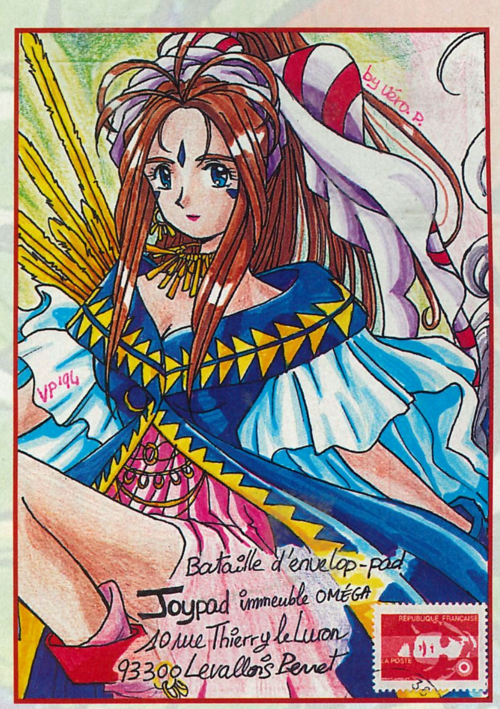
La formule pour participer, vous la connaissez : une enveloppe sur laquelle figurent votre dessin, l'adresse habituelle bien lisible pour que votre chef-d'œuvre ne finisse pas dans les profondeurs abyssales d'un carton postal, et à l'intérieur de ladite enveloppe vos coordonnées avec, entre autres, la console que vous possédez. Si vous gagnez, vous recevrez alors un jeu pour votre machine favorite. À vous de jouer !

Voilà, c'est tout ! T.S.R

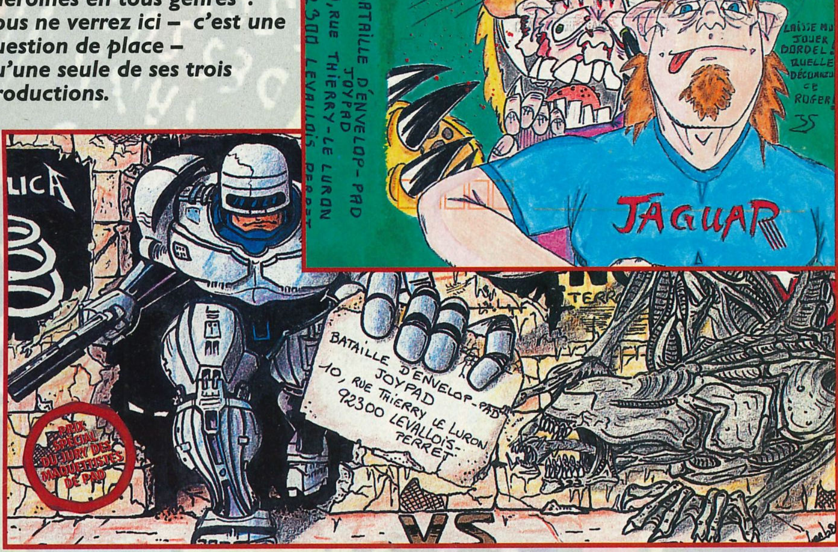
ENVELOP-PAD BATTLE :

Les enveloppes se ramassent à la pelle...

BATAILLE D'ENVELOP-PAD • JOYPAD
10, RUE THIERRY-LE-LURON
92300 LEVALLOIS PERRET



Véronique Pérez nous en met plein la vue avec sa saga "héroïnes en tous genres". Vous ne verrez ici – c'est une question de place – qu'une seule de ses trois productions.



L'humour, toujours, avec Yannick Berland et la Jaguar.

Ce mois-ci, le Grand Prix de la Maquette est attribué à Damien Charbonneau pour son dessin Robocop vs Alien. Peut-être un futur jeu ?



Les vainqueurs du mois

Un Bomberman, comme on n'en a jamais vu réaliser, par Michaël Geyre, et de sévères représailles. Nous n'oublions certainement pas la NEC. Attends donc nos prochains tests sur FX de NEC !



Des couleurs plein la vue par Gregory Floch qui, lui aussi, remporte un jeu pour sa console favorite.



Un Terminator 3 en avant-première, grâce à David De Sousa qui a oublié de nous préciser s'il possède une Megadrive ou bien une Super Nintendo. Il y avait aussi deux autres dessins de David, mais seul celui-ci a été retenu.

Perrine Rogier est une fois encore présente avec un dessin dont elle a le secret.



La revoilà, Maïa Mazaud-Tourrette avec un dessin haut en couleurs. Félicitations !

Elle est enfin là, car loin de nous l'idée de bouder la charmante Sandy - pour les intimes -. Sandy, on espère te voir, lors de la Convention, les 17 et 18 décembre prochains.



David Guillou montre une fois encore que les Comics US n'ont aucun mystère pour lui. Bravissimo !

Mine de rien, Franck Albrecht (avec ici un dessin inspiré de mon film d'animation favori) est aussi, à sa manière, la star du mois. Nous n'avons pas pu la faire paraître pour des raisons techniques, mais Franck nous a aussi envoyé une enveloppe de verre, gravée à la mode Dragon Ball Z. Unique et méga top dans l'original !

Les résultats du concours de Mascotte Joypad, c'est pour très bientôt, alors accrochez-vous ! Si vous n'avez pas encore tenté votre chance, il n'est pas trop tard pour bien faire.

L'ILLUSTRATION DU LOGO EST UNE PROPRIÉTÉ MORTAL THOMAS/JOYPAD.

PETIT MESSAGE POUR MORTAL THOMAS.
Pourrais-tu, s'il te plaît, envoyer encore plus de dessins à la rédac', car T.S.R. et Linos se jettent tous les matins sur le courrier de la rédaction pour voir s'il n'y a pas un dessin de toi. Et quand il n'y en a pas ils sont de mauvaise humeur toute la journée. Ça devient insupportable.

La rédac
(qui en a marre de supporter T.S.R. et Linos quand ils sont de mauvaise humeur).

Voici la suite tant attendue de la soluce du plus beau jeu de rôles de l'univers, avec un tas de trucs cachés dedans que t'y crois même pas tellement t'en supputais pas l'existence, fils ! Sans compter qu'avec ça tu n'auras même pas l'occasion de rester coincé dans le jeu puisqu'ici sont expliqués les endroits les plus chauds de ce soft si beau, si grand, si merveilleux.....

Et bien oui, voilà : une fois les 8 dragons tués, vous pourrez invoquer ces trois monstres, les plus puissants du jeu.

FINAL FANTAS



Voici l'endroit précis où vous devrez vous trouver pour pouvoir ouvrir le passage secret, afin d'arriver dans la salle où se trouve le fantôme qui vous donne la pierre Rayden.



Voici l'objet qu'il vous faudra faire porter à vos personnages pour pouvoir traverser sans crainte la grande tour de la magie.



C'est ce gars-là qu'il faudra aller voir pour arrêter le château en déplacement au-dessus du château d'Odin.

LES INVOCATIONS. OU SONT-ELLES, QUE FONT-ELLES ?

Le principe des invocations est le suivant : lorsqu'un personnage porte sur lui une pierre d'invocation, il gagne après chaque combat des points de magie. Ces points de magies font augmenter des capitaux "magies" compris dans ces pierres d'invocation, et au bout de 100 % de points cumulés, vous pouvez maîtriser ce sort et le lancer. Leurs coefficients étant différents suivant leur puissance, vous mettez donc plus de temps à maîtriser un pouvoir puissant qu'un pouvoir moins puissant.

Lamau, qui apprend les sorts Foudre 1, Foudre 2, Poison, se trouve dans la grande maison de Zozo.
Ki-Rin, qui apprend les sorts Cure 1, Cure 2, Regena, Poisona, Libra, se trouve en même temps que Lamau.
Seiren, qui apprend les sorts Sleep, Silence, Slow, Feu 1, se trouve en même temps que Lamau et Ki-Rin.
Kett-Shi qui apprend les sorts Confuse, Kappa, Levitate, se trouve en même temps que Lamau, Kirin, et Seiren.
Efrit, qui apprend les sorts Feu 1, Feu 2, Drain, se trouve dans les cellules du château démon.
Shiva, qui apprend les sorts Blizzard 1, Blizzard 2, Raspir, Aspir, Cure 1, se trouve en même temps que l'Efrit.
Unicorn, qui apprend les sorts Cure 2, Esna, Dispell, Shell, Protès, se trouve sur le continent magique
Madin, qui apprend les sorts Feu 2, Blizzard 2, et Foudre 2, se trouve en même temps que Unicorn.
Catoblepas, qui apprend les sorts Bio, Blake, Death, se trouve en même temps que Unicorn et Madin.
Phantom, qui apprend les sorts Berserk, Banish, Gravity 1, se trouve en même temps qu'Unicorn, Madin et Catoblepas.
Carbunckle, qui apprend les sorts Reflect, Haste, Shell, Protès, Teleport, se trouve en même temps qu'Unicorn et les autres.
Bismarck, qui apprend les sorts Feu 1, Blizzard 1, Foudre 1, Raise, se trouve en même temps qu'Unicorn et les autres.
Golem, qui apprend les sorts Protès, Stop, Cure 2, est vendu aux enchères dans la ville de Jidol.
Seraphim, qui apprend les sorts Raise, Cure 1, Regena, Cure 2, Esna, vous sera vendu par un petit garçon dans le village de Shen.
Zona Shiker, qui apprend les sorts Raspir, Aspir, Shell, est vendu aux enchères dans la même ville que Golem.
Katshary, qui apprend les sorts Haste, Slow, Haste 2, Slow 2, Levitate, se trouve sur la plage où Celes a été retrouvée par Cid (il faut y revenir plusieurs fois avant de le trouver).
Fenril, qui apprend les sorts Teleport, Desion, Stop, est donné par un enfant du village Mobliz, après que le monstre vert "Funbaba" ait été vaincu.
Varigalmander, qui apprend les sorts Feu 3, Blizzard 3, Foudre 3, se trouve au sommet de la montagne de glace.



Voici d'émouvantes retrouvailles qui n'auront lieu qu'à la condition d'aller chercher Gau dans la jungle avec uniquement trois personnages dans l'équipe.



Laissez-vous avaler par ce monstre dans l'île du nord-est, et vous arriverez dans une caverne secrète.



Rejoindre le château souterrain d'Odin ? Rien de plus facile ! Rendez-vous dans le château des frères Figaro, et allez voir ce vieillard. Demandez-lui de déplacer le château. Puis faites-le arrêter en plein milieu du parcours, et allez aux prisons. Il y aura une grotte d'apparue.



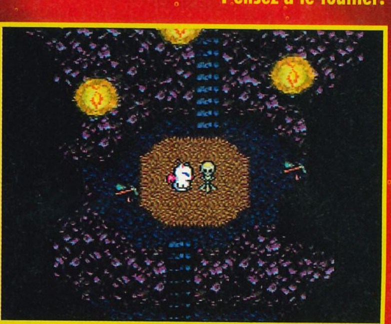


Voici le bois où vous pourrez entraîner vos personnages les plus faibles pour les remettre à niveau.





Pour pouvoir combattre Umaro, il suffira d'aller le voir; mais une fois vaincu, ce sera avec Mog qu'il faudra lui parler pour qu'il rejoigne votre groupe.





C'est dans ce totem que se trouve la pierre d'invocation "Midgard's worm". Pensez à le fouiller.

Midgard's Worm, qui apprend les sorts Quick, Gravity 2, Tornado, se trouve dans le symbole au milieu de la grotte d'Umaro.

Lakshumi, qui apprend les sorts Cure, Cure 2, Cure 3, Regena, Esna, se trouve dans le village de Jidol, dans la salle où Relm peint un tableau.

Alexander, qui apprend les sorts Holy, Shell, Protès, Dispell, Esna, se trouve dans le château de Cayenne, en rêve.

Phenix, qui apprend les sorts Raise, Reraise, Araise, Cure 3, Feu 3, se trouve automatiquement après avoir retrouvé Lock dans la caverne de feu.

Odin, qui apprend le sort Meteo, se trouve dans le palais englouti, sous le passage du château d'Edgard, lorsque celui-ci s'arrête à mi-parcours.

Bahamut, qui apprend le sort Flare, est obtenu après destruction du monstre volant "Deathguise" rencontré uniquement dans les parties aériennes.

Ragnarok, qui apprend le sort Ultima, se trouve dans une cave d'un village de Narshe "la montagne de glace". Les portes sont scellées, et seul Lock peut les ouvrir.

Jihard, qui apprend les sorts Melton et Flare, s'obtient une fois les 8 dragons de la légende vaincus.

Rayden, qui apprend le sort Quick, s'obtient d'une manière assez originale ; en effet, il faut retourner à l'endroit où a été découverte la pierre "Odin", trouver le passage secret pour y descendre, et là, un fantôme vous la transformera en pierre "Rayden".

コロシアム　アイテムを1つ　えらんでください

時々　敵を一撃でしとめます

とうぞくのナイフ	1	アサシンダガー	1
さくらふぶき	1	さすけのかたな	1
いちげきのやいば	1	バリアントナイフ	2
マンイーター	1	かげぬい	1
バスタードソード	2	サンダーブレード	2
グレートソード	2	ルーンブレイド	1
ブラッドソード	2	フレイムタン	2
アイスブランド	2	ブレイクブレイド	1
エンハンスソード	1	アルテマウェポン	1
クリスタルソード	1	さごじょうのやり	1

Voici le couteau que vous aurez à jouer au colysée pour retrouver Shadow. Si Shadow n'a pas été secouru au continent magique, il n'apparaîtra pas, ce n'est pas la peine de le chercher.

アイテム　つかう　せいとん　だいじなもの

おなかがすいた時にどうぞ

152

どくけし	15	エリクサー	13
きんのはり	18	テント	24
ねぶくろ	8	ハイポーション	44
ばんのうやく	5	ポーション	85
めぐすり	8	エーテル	18
イエローチェリー	14	エクスポーション	12
エーテルターボ	7	ほしにく	1
ませきのかけら	5	せいすい	38
やまびこえんまく	2	フェニックスのお	46
テレポストーン	1	ラストエリクサー	1

C'est avec cet item "Hoshiniku" (viande hachée) qu'il vous faudra appâter Gau lorsqu'il apparaîtra à la fin des combats, pour le faire venir dans votre équipe. L'équipe de Mash et Cayenne pourra l'acheter dans le village du nord-est, et un seul est suffisant.

Le mois prochain, si vous êtes sage, les conseils et astuces de Tonton Greg, avec certains tips dont vous n'imaginiez même pas l'existence.

À SUIVRE...

PETITES ANNONCES

AUTRES

Contact

Dép. 34
Cherche contacts pour échanger ou vendre tout film OAV, possède OAV de DBZ, City Hunter, Ranma 1/2. Tel à Julien au 67 71 74 44 après 18 h.

Dép. 85
Recherche contacts jap-animation pas cher ou contre autre K7 jap ou jeux SN/SFC. Tous niveaux acceptés. Tel au 51 67 14 92 à Sylvain.

Vente

Dép. 57
Vends Jaguar tbe sous garantie + 2 jeux : 1590 Frs et 10 jeux SNIN + AD jap/US : 1590 Frs. Tel au 87 63 14 29 ou 87 77 96 63 à Sebastien.

Dép. 91
Vends cable reliant toute console sur moniteur : 105 Frs port compris. Tel au 69 89 28 98.

NEC

Achat

Dép. 61
Achète NEC SCD, Jaguar, Amiga CD32, 3DO. Tel au 33 25 71 76, achète aussi cartes Jamma.

Contact

Dép. 13
Echange cartes sur NEC (Tiger Heli, Parodius...) contre CD, vente possible. Tel au 90 94 23 91.

Dép. 56
Echange Street Fighter II' contre Neutopia II ou achète 200 Frs à débattre. Tel à Mickael au 97 87 83 98.

Dép. 61
Echange Super Pro Fighter Q double Vers. 94 contre NEC Super CD Rom ou Jaguar ou vends 2100 Frs. Tel au 33 25 71 76 à partir de 19 h.

Vente

Dép. 75
Vends GT NEC : 700 Frs, achète aussi NEC Duo-R seulement à Paris. Tel au 48 58 07 65 à 20 h.

Dép. 91
Vends Coregrafx + 2 jeux + Pro1 : 350 Frs et DA Jap en VO. Tel au 69 24 65 46 après 18 h à Frédéric.

NEO-GEO LYNX

Contact

Dép. 55
Echange Néo Géo + 1 à 12 jeux + 2 manettes + Memory Card contre lecteur CDV ou 3DO ou vente possible. Tel au 29 79 22 59 à David.

Vente

Dép. 9
Vends Néo Géo + 2 manettes + Memory Card + 4 jeux (World Heroes Jet, Fatal Fury Special, Sengoku II, Magician Lord) : 4000 Frs. Ecrire à Hugues Bonnet 18 Palanque 09300 Fougax et Barrineuf.

Dép. 10
Vends Néo Géo + 2 manettes + Memory Card : 1590 Frs, Art of Fighting 2 : 1150 Frs, Karnov's : 1150 Frs, Fatal Fury Special : 990 Frs, Samouraï S. : 950 Frs, JJ Kid : 450 Frs, Ninja Combat : 300 Frs. Tel après 19 h au 25 73 25 04.

Dép. 13
Vends Art of Fighting 2 : 900 Frs, échange jeux Néo Géo. Tel au 42 20 21 08.

Dép. 22
Vends une manette sur Néo Géo à 250 Frs, frais de port compris. Tel au 96 30 04 60.

Dép. 27
Vends Néo Géo + Burning Fight, Magician Lord, Ninja Combat 1490 Frs, Fatal Fury Special 800 Frs, World Heroes 2, Senoku 2, Mutation Nation 500 Frs. Tel au 32 28 02 96.

Dép. 32
Vends Néo Géo + 2 pads + S. Shodown, Art of Fighting 2 : 3600 Frs en très bon état. Tel après 18 h à Nicolas au 62 09 20 51.

Dép. 45
Vends jeux Lynx entre 100 et 250 Frs (Foot, Batman etc...). Tel tous les jours de 18 h 30 à 20 h 30 sauf le mercredi de 19 à 20 h 30 à Mr Vincent au 38 88 39 26.

Dép. 56
Vends Fatal Fury Special tbe : 750 Frs, et Memory Card : 100 Frs (800 Frs les 2). Tel à Nicolas au 97 55 41 94.

Dép. 57
Vends Néo Géo + 2 jeux (Fatal Fury Special et View Point) + Memory Card : 2500 Frs à débattre. Tel à Greg au 87 58 13 54.

Dép. 57
Vends Ninja Commando sur Néo Géo : 550 Frs ou échange contre autre bon jeu, cherche aussi manette et Memory Card pas trop chère si possible dans le 57. Tel à Frédéric au 82 57 08 81.

Dép. 62
Vends Néo Géo + 1 pad + 3 jeux : Fatal Fury Special, World Heroes 2, Baseball Stars : 2950 Frs. Tel à partir de 18 h au 21 27 64 51 ou au 21 27 80 06.

Dép. 75
Vends Néo Géo + 2 joys + M. Card + Fatal Fury 2 + Samuraï Shodown + Sengoku 2 : prix à débattre. Tel au 45 26 27 13.

Dép. 75
Vends Néo Géo + 2 manettes + 5 jeux : Fatal Fury Special, Art of Fighting, Wind Jammers, Nam 75, Soccer Brawl, le tout 2500 Frs. Tel à Denis au 48 28 81 15 le soir.

Dép. 76
Vends Néo Géo, 1 manette, Memory Card, View Point, Fatal Fury Special : 2400 Frs. Tel au 35 80 38 95. C. Ratel 2 Rue Traversière 76240 Belbeuf.

Dép. 78
Vends Lynx 2, excellent état et 6 jeux, adaptateur secteur : 400 Frs, possibilité de vente séparée. Tel à Philippe au 30 55 29 14.

Dép. 92
Vends sur Néo Géo : Samuraï Shodown, Fatal Fury, King of the Monsters 2, prix à débattre. Tel à Fabrice au 47 25 44 70 après 13 h.

Dép. 92
Vends Néo Géo + 1 manette : 1000 Frs, vends Art of Fighting 2 : 950 Frs, vends Fatal Fury Special à 950 Frs; Tel à Marcel au 47 84 07 95.

Dép. 95
Vends Néo Géo + 2 pads + Memory Card + Fatal Fury Special : 2300 Frs. Tel au 30 35 85 65 après 18 h.

NINTENDO

Achat

Dép. 16
Achète cartouches "Sailor Moon S" en version japonaise ou française sur Super Nintendo. Tel au 45 94 23 54 HR et après 18 h à Nicolas.

Dép. 78
Achète sur SNIN des jeux de Baseball : 200 Frs. Tel au 30 54 65 34.

Contact

Dép. 31
Echange sur Super Nintendo Mr Nutz contre les Schtroumpfs. Tel au 61 07 46 21 aux heures de repas ou après 19 h.

Dép. 44
Echange ou vends toute nouveauté sur SNES à bas prix. Tel à Christian au 40 82 41 76.

Dép. 67
Echange ou vends sur SN : Super Turrican 200 Frs, Lufia, NBA JAM, AW 150 Frs, Dungeon Master, Lagoon, Megaman X 275 Frs... Tel au 88 47 18 46.

Dép. 76
Echange jeux SNIN : Final Fantasy 6, Spiderman Xmen, SFII Turbo, Wolfenstein 3D, jeux MD : Landstalker, Fifa, SFII', jeux GB : Nemesis. Tel à Mathieu au 35 40 38 85 (vacances et week-end).

Dép. 77
Echange jeux GB : Trackfield, F1 Pole Position, Looney Tunes contre TMHT 3, Megaman 4. Tel à Jean-Paul au 64 67 21 49 après 18 h.

Dép. 78
Echange jeux sur SNIN : Ranma 1/2, F-Zero, Prince of Persia US, Sensible Soccer, WL Basketball, Actraiser contre bons jeux SNIN. Tel à Christophe Blanc au 30 41 93 96 de 17 à 20 h.

Dép. 83
Echange Addams Familly et Super Goal (US) contre jeux SNIN. Tel au 94 38 68 31.

Dép. 85
Echange jeux SNIN : Off Road, All Stars, Ghouls, S. Probo, Street Fighter Turbo. Tel à Anthony au 51 90 67 54 du vendredi au dimanche de 19 à 21 h.

Vente

Dép. 13
Vends jeux SNES US : TMNT 4 : 180 Frs et Bubsy : 230 Frs. Tel à Ludovic au 91 93 38 34.

Dép. 13
Vends Actraiser 2 : 280 Frs (SFC), Secret of Mana : 300 Frs (SNES), Star Wars : 190 Frs (SFC), Mario All Stars : 200 Frs (SN), Super Aleste : 150 Frs (SN). Tel à Romain au 91 06 23 14.

Dép. 14
Vends jeux SNIN (DBZ 3, SLH City, Zelda 3, SFII) entre 700 et 800 Frs. Tel à François au 31 63 94 24 après 19 h.

Dép. 16
Vends jeux F1 Pole Position, Super Mario All Star, Zelda III, Cool Spot, Axelay : 250 Frs l'un. Tel au 45 78 71 52 à Nicolas Bluteau ou écrire à St Palais Dune d'Ager 16300 Barbezieux.

Dép. 19
Vends sur SN : Super Star Wars 300 Frs et SFII 175 Frs et Super Ghouls and Ghost 280 Frs. Tel au 55 23 23 02 à Bertrand après 18 h.

Dép. 28
Vends SNIN + 3 jeux : 700 Frs, et MD + 3 jeux : 500 Frs. Tel à Sébastien au 37 22 34 34.

Dép. 29
Vends ou échange jeux SN : Alcahest 7th Saga, S. Moon, Aladdin, SF 2 Turbo, NBA JAM, NHL 94, Starfox, Zelda, Cool Spot, Fatal Fury de 170 à 350 Frs, recherche Gaïaus, C. Fot, Zombies... Tel au 98 95 51 78.

Dép. 31
Vends 8 jeux SNIN : Megaman X, Tiny Toons, Castelvania 4 etc... + Action Replay. Tel au 61 92 08 44.

Dép. 31
Vends SFC + Soulblader 2 ou DBZ 3, jeux de rôles, les 2 : 1500 Frs et adaptateur Fire FX 3 et Joy Patriot SF et Pro Act. Replay 2 : 100 et 250 Frs. Tel au 61 52 75 95.

Dép. 33
Vends ou échange SN contre Néo Géo avec 1 joy Arcade Pro 5 + 1 joy infrarouge + 6 jeux : Art of Fighting, Fatal Fury, F1 GP, DBZ3 JAP, Amazing Tennis, NBA JAM. Tel à Mr Loroumagne au 56 49 18 70. à Bordeaux.

Dép. 34
Vends Jurassic Park : 199 Frs, Krusty Fun House : 189 Frs, Actraiser : 150 Frs, Chuck Rock : 120 Frs ou échange contre plusieurs goodies DBZ. Tel à Fabrice au 67 83 26 89.

Dép. 35
Vends sur SNIN : DBZ 3 + mangas + notice : 400 Frs ou échange contre DBZ 4 sur SFC. Simon Carbonnel 1 Rue du Portail 35135 Chantepie ou tel au 99 41 44 67.

Dép. 35
Vends SNIN + 2 manettes + adaptateur FX + SFII Turbo, Mario World, Empire Strike Back (US), ensemble ou séparément : prix à débattre. Tel au 99 55 76 64 à Alexandre.

Dép. 37
Vends, échange jeux SNIN, MD (Rock N Roll Racing, Y's 4, Alcahest, Shadowrun) ou échange contre CD Hard Rock. Tel à Fred au 47 20 56 80.

Dép. 38
Vends Game Boy + transfo + 6 jeux : Mario 2, Zelda, D. Kong, Chess... : 600 Frs. Tel au 78 32 66 27 après 18 h.

Dép. 38
Vends Super Nintendo + 5 hits (Mario All Stars, SFII Turbo, Starwing...) + 3 manettes + adaptateur + astuces + vidéo. Tel à Julien au 76 72 54 62 le soir.

Dép. 38
Vends Super Nintendo + 3 manettes + adaptateur : 700 Frs, vends jeux (SFII Turbo, Mario All Stars, Alien 3, X-Men et Starwing) entre 200 et 280 Frs. Tel au 76 72 54 62.

Dép. 38
Vends SNIN + 2 manettes + Ranma 1/2 n°4 + Joe et Mac 3 + Street Fighter + Mario World pour 1300 Frs. Tel au 74 88 97 00 à Romain.

Dép. 38
Vends sur SNIN (jeux de moins de 4 mois) : Starwing, Ghouls'n Ghosts, Spiderman / Xmen, Alien 3, Magic Sword de 120 à 160 Frs selon le jeu ou 580 Frs le lot. Tel à Lionel au 74 27 00 02.

Dép. 39
Vends SN + 10 jeux (DBZ 2, SF2 Turbo, TMT4, TMT5, Star Fox...), Action Replay : 2500 Frs. Tel à Franck au 84 42 47 76.

Dép. 40
Vends SNIN + Sim City + F1 Pole Position + Zelda, le tout sous garantie + Desert Strike non garanti à 1250 Frs le tout. Tel au 58 89 41 79.

Dép. 40
Vends NES + 7 jeux + 2 manettes dont une turbo-arcade + pistolet : 600 Frs. Ecrire à Fabien Nadau 15 Rue de Trianon 40160 Parentis en Born.

Dép. 43
Vends SNES US + 2 manettes (dont 1 SN Programpad) + Tiny Toons : 800 Frs port compris. Tel à David au 71 08 10 26.

Dép. 50
Vends SNIN avec 6 jeux + 2 manettes + adaptateur, le tout en super état pour 1400 Frs. Tel à Patrick au 33 01 02 49.

Dép. 57
Vends NES + 15 jeux + 2 pads + pistolet, le tout 1200 Frs à débattre. Tel au 87 50 52 02 à Jérémy.

Dép. 57
Vends SFC + 15 jeux (DBZ 1,2,3, NBA JAM, Skyblazer...), le tout pour 2800 Frs. Tel au 87 63 08 58.

Dép. 57
Vends jeux SNES, NES + jeux, jeux GB et GG. Ecrire à Anthony Mohedano 65 Rue de Lorraine 57800 Merlebach ou tel au 87 04 77 12.

Dép. 57
Vends SNIN, SFC, SNES, vends news à bas prix. Ecrire à Jean-Philippe Schwartz 8 Rue des Tirailleurs 57200 Sareguemines.

Dép. 58
Vends Days of Thunders 80 Frs, Chip N Dale 100 Frs et les Pierreafeu 150 Frs sur NES et 1 joy : 50 Frs. Tel au 86 50 14 75.

Dép. 59
Vends SNIN , MDF, NEC Turbo GT, nbx jeux le tout en tbe à prix intéressant, vente séparée possible. Tel au 23 67 09 32 le soir.

Dép. 59
Vends sur SNIN : 7th Saga, Super Metroïd (US), Secret of Mana : 250 Frs pièce, Prince of Persia : 140 Frs. Tel à Christophe au au 20 30 68 12 la semaine.

Dép. 59
Vends Game Boy + 7 jeux (Nemesis 2, R-Type 2, Tiny Toons, Tetris, Parodius, Empire Strike Back, Nemesis) encore sous garantie (04/95). Tel au 27 27 11 66 à Mathieu.

Dép. 62
Vends SNIN + Sim City, Street Fighter II, Dragon's Lair, Mr Nutz, Super Scope, le tout en tbe avec boites et notices : 1450 Frs à débattre. Tel à Guillaume au 21 72 42 68.

Dép. 67
Nintendo + 30 jeux, accessoires, coffres de rangement, valeur 10000 Frs, cédé 5000 Frs à débattre. Weber Klaus 1 Rue Paul Claude 67200 Strasbourg ou tel au 88 29 85 14.

Dép. 67
Vends jeux NES (Zelda 2, Batman, Kid Icarus, SMB 1, 2, Lowgman) 200 Frs ou NES 180 Frs ou le tout NES + 11 jeux : 1800 Frs à débattre. Tel au 88 70 93 15.

Dép. 67
Vends SFII Turbo, Bomberman, Tiny Toons : 190 Frs et jeux à 100 Frs. Tel à Daniel au 88 29 64 97.

Dép. 68
Vends SN + jeux (SSFII, Mario All Star, NBA JAM etc...) + 3 manettes, Game Boy + 2 jeux + Booster Boy + Pochette, Coregrafx + 6 jeux, jeux MD, prix à débattre. Tel à Grégory au 89 07 96 15.

Dép. 69
Vends une quarantaine de jeux SNES avec boite et notice, état impeccable, toute sorte de jeux à 350 Frs le jeu (pas de jeu de combat ni de sport). Tel à Richard au 78 88 73 93.

Dép. 69
Vends SNES US + Street Fighter 2 + NBA Showdown + Turn & Burn + 2 manettes (1 propad) : 1400 Frs. Tel au 72 24 32 15 après 18 h.

Dép. 74
Vends SNIN + 3 manettes + 4 jeux (Fifa Soccer, F1 PP, S. Bomberman, Wolfeinstein 3D) : 1200 Frs. Tel au 50 52 33 64.

Dép. 74
Vends SNIN + 2 pads + 7 jeux (Fifa Soccer+ NHLPA 93 + S. Tennis + SFII + S. Aleste + FZero + S. Soccer) : 2000 Frs. Tel à Fabien au 50 36 53 66 après 17 h.

Dép. 75
Vends news SNIN : Mortal Kombat 2, Super Street 2, Street Racer... vends aussi Wild Card 32 M + 100 jeux. Tel au 45 41 18 40 à Lionel.

Dép. 75
Vends jeux, SNES US : Super Mario Kart, Super Mario All Stars, On the Ball, Zelda, SFII, et sur SFC : Super Aleste, SF Soccer entre 100 et 200 Frs, vends NEC Coregrafx + 2 pads + 7 jeux. Tel au 45 81 59 79.

Dép. 75
Vends SNES + 2 pads + 2 jeux : 700 Frs, échange Top Gear 2 et Tiny Toons (MD), cherche Ragnacenty, Shinning Force 2. Tel à Fabrice au 42 54 08 94.

Dép. 78
Vends jeux SNIN : Super Street 2, Secret of Mana, DBZ 2, Megaman X, prix à débattre. Tel à François au 30 50 03 54.

Dép. 78
Vends SNIN + 7 jeux (Mario Kart, Star Wars, Alien 3...) + 2 manettes + AD29, le tout en très bon état pour 1800 Frs. Tel à Antoine au 30 24 73 22.

Dép. 78
Vends S. Bomberman, Rock n'Roll Racing, Castlevania 4, S. Mario Collection : 200 Frs. Dans le 78 uniquement, tel à Benjamin au 30 59 16 61.

Dép. 78
Vends jeux SNIN : Magical Quest, Tiny Toons, Cool Spot, SFII, entre 150 et 300 Frs avec boites et notices, vends aussi adaptateur AD29. Tel le soir au 39 69 71 62.

Dép. 83
Vends port contre RBT compris sur SNES : Mr Nutz 310 Frs, Mystic Quest 330 Frs, Skyblaër 330 Frs, Battle Toads 310 Frs, Batman Returns 300 Frs, Clayfighters 330 Frs, Puggsy MD 260 Frs. Tel au 94 34 79 46 après 19 h.

Dép. 83
Vends SNIN + AD29 + Street Turbo + manette program. Street Turbo + 2 pads + malette SN + manette Super Advantage : 800 Frs, vends 8 autres jeux de 150 à 200 Frs. Tel à Thierry au 94 95 87 76.

Dép. 90
Vends jeux SNIN, état neuf, prix entre 150 et 200 Frs. Tel à Jean-Marc au 84 28 73 59.

Dép. 91
Vends Macross Jap, Equinox VF, Mario All Stars VF, Robocod VF, tbe de 100 à 300 Frs. Tel à Alex au 64 96 34 42.

Dép. 93
Vends sur SN : Ranma 1/2 et Street Fighter II ou échange contre Super Street Fighter II (échange les 2) prix à débattre. Tel à Romain au 43 03 45 66 après 17 h.

Dép. 93
Vends Super SFII US : 550 Frs tbe, DBZ 2 Jap : 400 Frs, Fatal Fury 2 : 400 Frs. Tel à Jérôme au 43 02 90 62.

Dép. 94
Vends 10 jeux SNIN, SNES, SFC : Cool Spot, Actraiser, M. Quest, Spindizzy World, Robocop 3, Spiderman, Joe et Mac, Populous, Castel 4, Ghouls N Ghosts. Tel à Christophe au 49 83 85 54.

Dép. 94
Vends jeux SNES : Street Fighter II Turbo, Mortal Kombat, Macross (Jap), Mister

VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

ace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEO GEO - NEC ...
es Fossés St Bernard - 75005 PARIS
1) 43 290 290 +
e des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
14 h à 19 h
samedi de 10 h à 19 h non stop
ssieu • RER : Luxembourg/St Michel
86 87 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - CDI PHILIPS - SONY - CD 32 - 3 DO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER
OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H

20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
OLE GAME-GEAR	599 F	399 F
GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F

ATEUR JEUX MASTER	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F
ROSSISSANTE	69 F	BATTERIE PACK 6 HEURES	249 F

le de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

NS	59 F	BATMAN RETURN	99 F	GLOBAL GLADIATOR	139 F
	79 F	MICKEY MOUSE	99 F	SONIC 2	139 F
HILD	79 F	PREDATOR	99 F	MORTAL KOMBAT	189 F

le de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

N	299 F	MORTAL KOMBAT II	299 F	SHINING FORCE II	299 F
2	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
SCRATCHY	299 F	ROAD RASH	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

OLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 299 F

le de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

N AXE	59 F	SONIC	79 F	TENNIS ACE	99 F	MICKEY MOUSE	139 F
	59 F	SUPER TENNIS	79 F	SONIC 2	99 F	ASTERIX	159 F

le de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

N	299 F	ASTERIX 2	299 F	JUNGLE BOOK	299 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

OLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu	695 F
OLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu	449 F
OLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2	2990 F

TE MEGADRIVE (neuve)	69 F	MANETTE 6 BOUTONS	99 F
ETTES INFRA ROUGE	299 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F

le de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

	49 F	SONIC 2	139 F	MORTAL KOMBAT	249 F
OF RAGE	79 F	TALESPIN	139 F	PSG FOOTBALL	249 F
SON BASKET	99 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F	STREET FIGHTER 2'	249 F
ATOR 2	99 F	LHX ATTACK CHOPPER	149 F	FLASHBACK	275 F
ER WORLD	139 F	ETERNAL CHAMPION	199 F	FIFA SOCCER	314 F
GLADIATOR	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	LANDSTALKER	314 F
FF	139 F	TEAM USA BASKET	199 F	NBA JAM	349 F
& DONALD	139 F	ALADDIN	249 F	SONIC 3	379 F

le de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ON	TEL	SHINING FORCE II	449 F	PETE SAMPRAS TENNIS	469 F
FU	TEL	SONIC & KNUCKLES	449 F	TITI & GROS MINET	469 F
N ADVENTURE	419 F	STREET OF RAGE III	449 F	DRAGON BALL Z	489 F
II	449 F	URBAN STRIKE	449 F	MAXIMUM CARNAGE	489 F
	449 F	L'ECOLE DES CHAMPIONS	469 F	NBA LIVE 95	489 F
DE LA JUNGLE	449 F	MORTAL KOMBAT II	469 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F
95	449 F	MR NUTZ	469 F	FATAL FURY II (US)	549 F

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CD 2 Français (occasion) 990 F MANETTE 69 F

le de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AVENGER	69 F	JAGUAR XJ 220	249 F	ECCO THE DOLPHIN	279 F
BURNER III	249 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	SYLPHEED	279 F
N RETURN	249 F	SHERLOCK HOLMES	249 F	THUNDERHAWK	279 F
FIGHT	249 F	SONIC CD	249 F	NHL HOCKEY 94	299 F

le de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

BACK	299 F	FIFA SOCCER	449 F	MEGARACE	449 F
HER WORLD	349 F	GROUND ZERO TEXAS	449 F	POWERMONGER	449 F
COSM	399 F	JURASSIC PARK	449 F	TOMCAT ALLEY	449 F
	449 F	MORTAL KOMBAT	449 F	NIGHT TRAP (VF)	499 F

NEO - GEO

CONSOLE NEO-GEO* + 1 JEU 1490 F
CONSOLE CD ROM NEO GEO 3490 F
(+ DE 300 JEUX DISPO.) LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

Exemple de prix occasion :

GHOST PILOT	199 F	SUPER SIDEKICK	399 F
NAM 75	199 F	WORLD HEROE II	499 F
RIDING HERO	199 F	ART OF FIGHTING II	699 F

Exemple de prix jeux CD neufs :

ART OF FIGHTING	499 F	SAMOURAI SHODOWN	499 F
FATAL FURY SPECIAL	499 F	SUPER SIDEKICK 2	499 F

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* 995 F ARCADE CARD + 1 JEU 890 F
+ 500 JEUX DISPONIBLES
HU-CARD + CD ROM à partir de 69 F
MANETTE 69 F QUINTUPLEUR 79 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Disponible) TEL
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix occasion :
JOHN MADDEN 199 F TWISTED 199 F NIGHT TRAP 279 F

AMIGA CD 32

CONSOLE (neuve) + 2 Jeux 1490 F
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

OVERGAME MACHINE CX



La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!
Elue meilleure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo ! Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente ...

1590 F

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE	149 F
• RAMICARD à partir de	5 F
• PISTOLET LOCK-ON	299 F
• HEROE COLLECTION (les 10 cartes)	30 F
• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z	99 F
• Pin's DRAGON BALL Z	29 F

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 sacoche

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

SUPER GAME-BOY	449 F	LOUPE LIGHT BOY	59 F	PACK BATTERIE (12H)	129 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	ADAPT. ALLUME CIGARE	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TETRIS	49 F	CASTELVANIA	99 F	MORTAL KOMBAT	175 F
CASTELVANIA	79 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
BATMAN	99 F	ASTERIX	175 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	199 F	POWER RANGERS	249 F	MORTAL KOMBAT II	259 F
PACMAN	199 F	SCHTROUMPFS	249 F	MONSTERMAX	269 F
DONKEY KONG	249 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F	YOGI BEAR	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	TETRIS II	249 F	WORLD CUP USA 94	289 F

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F GAME GENIE 199 F

SUPER PROMO JEUX US :

ADDAMS FAMILY	49 F	SUPER MARIO 3	49 F
DUCK TALES	49 F	ADAPTATEUR GAME KEY (pour jeux US)	99 F

1 JEU DE NOTRE CHOIX À 39 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	199 F	STAR WARS	199 F	MEGAMAN 5	299 F
PACMAN	199 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	SCHTROUMPFS	299 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER NINTENDO (occasion) + STREET FIGHTER II	499 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + STREET FIGHTER II TURBO	790 F

MANETTE SUPER 4	79 F	SUPER GAME BOY	449 F
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz	99 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	199 F	(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)	

SUPER PROMO COOL SPOT (neuf) 199 F

SUPER PROMO STARWING (neuf) 149 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

STREET FIGHTER II	99 F	WORLD LEAGUE BASKET	169 F	SUPER STARWARS	269 F
ULTRAMAN	99 F	ALIEN III	199 F	ZELDA III	269 F
F ZERO	139 F	ROAD RUNNER	199 F	FLASHBACK	299 F
R TYPE	139 F	ALADDIN	249 F	YOUNG MERLIN	299 F
JURASSIC PARK	169 F	MARIO ALL STARS	249 F	F1 POLE POSITION	339 F
MORTAL KOMBAT	169 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	249 F	DRAGON BALL Z	349 F
STARWING	169 F	SUPER MARIO KART	269 F	NBA JAM	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	249 F	STUNTRACE FX	449 F	SOCCER SHOOTOUT (US)	499 F
VIRTUAL SOCCER	249 F	SMASH TENNIS	469 F	SUPER STREET FIGHTER II (US)	499 F
MYSTIC QUEST	389 F	YOGI BEAR	469 F	F 1 POLE POSITION 2	539 F
HUMANS	399 F	ECOLE DES CHAMPIONS	489 F	NBA 95	539 F
PSG FOOTBALL	399 F	ROCK'N ROLL RACING	489 F	DRAGON BALL Z 2	549 F
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	419 F	BUGGS BUNNY	499 F	FATAL FURY II	549 F
EQUINOX	439 F	DESERT FIGHTER	499 F	MORTAL KOMBAT II	549 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	EMPIRE STRIKE BACK	499 F	SHAQ FU	549 F
SUPER ADVENTURE II	449 F	FIFA SOCCER	499 F	ACTRAISER 2	TEL
SUPER HOCKEY	449 F	JORDAN ADVENTURE	499 F	DRAGON BALL Z 3 (JAP)	TEL
SUPER METROID + livre	449 F	MAXIMUM CARNAGE	499 F	PEPSI JAMMIT	TEL

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Offre dans la limite des stocks disponibles. * OCCASION ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

nsoles ainsi que la majorité de vos ux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE GA CD •GAME-BOY • CD ROM PC PER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

ent immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et

ngeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

alités au magasin) (Boites d'origine indispensable)

(Echange exclusivement réalisé au magasin)

RAYON CD ROM PC & MAC CDI PHILIPS

+ 1000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H

LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ....PRENOM ....
ADRESSE..
CODE POSTAL..............................VILLE ....
TEL DOM : ....TEL BUR : ....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature.........................

Nutz, Road Runners (US) : 200 Frs le jeu, 350 Frs les 2 jeux, Action Replay I 150 Frs. Tel au 45 99 21 37.

Dép. 94
Vends SNIN + Metroïd 3, Starwing, Mortal Kombat et 3 autres jeux + Ascii-pad + péritel + secteur + Game Boy + Zelda + Battery Pack : 1500 Frs. Tel à Eric au 49 41 03 16 en soirée.

Dép. 94
Vends Super Nintendo, 2 manettes, AD29 et AD29 Turbo, 9 jeux : SFII, Mario Kart, Starwing, Dragon Ball Z 2.. au plus offrant. Tel au 48 81 34 27 à Sébastien.

SEGA

Achat

Dép. 15
Achète GG + 4 jeux + adaptateur : 500 Frs et vends jeux MD de 50 à 250 Frs. Tel au 71 48 39 01.

Dép. 31
Achète Double Pro Fighter ou Wild Card 24 ou 32 Mega de mémoire pour 2900 Frs maxi (neuf). Tel à Fabrice au 61 23 27 37 le soir vers 19 h.

Dép. 64
Achète GG + 5 ou 6 jeux (Sonic 1 et 2...) avec adaptateur à prix intéressant. Tel au 59 60 03 95.

Dép. 75
Achète MCD + 1 ou 2 jeux (MCD2 VF) à un bon prix et sur Paris uniquement. Tel au 48 88 06 02 après 18 h en semaine.

Dép. 78
Achète MD seule : 250 Frs + cherche MD 32X + vends jeux MD et MCD : Night Trap : 250 Frs etc... Tel au 34 89 72 64.

Dép. 92
Achète toutes news MD et MCD : recherche Vitrua Racing 350 Frs, Sonic 3 : 280 Frs etc... et échange Thunderhawk contre Terminator CD ou autres. Tel à David au 47 95 00 36.

Contact

Dép. 3
Echange ou vends jeux MD : Flashback, Dune II, Davis Cup, Team USA, Road Rash II, Ultimate Soccer, etc... Tel à Michael au 70 46 23 70.

Dép. 13
Echange sur MCD : Prince of Persia, Heavy Nova, Sewer Shark,Sylpheed contre autres jeux MCD, vends aussi jeux MD. Tel à Philippe au 90 58 38 95.

Dép. 25
Echange jeux MD : Turtles, T2, Jungle Strike, Team USA, NBA JAM contre jeux de basket ou autres. Tel à Etienne au 81 49 83 87 le soir et le week-end.

Dép. 29
Echange MD + 2 manettes + jeux contre SNIN + 2 manettes + jeux (DBZ 2 si possible). Tel après 17 h au 98 83 14 60 à Christophe.

Dép. 38
Echange sur MDF : Fatal Fury tbe avec boite et notice contre Flashback. Ecrire à Boyadjian Jérémy 16 Rue Francisque Vincent 38230 Charvieu Chavagneux.

Dép. 59
Cherche contacts Mega CD (à Valenciennes de préférence), cherche Mortal Kombat 2 sur MD pour achat ou échange, vends ou échange jeux MD : Fatal Fury, Mortal Kombat, NBA JAM, F1. Tel au 27 48 77 94.

Dép. 62
Echange ou vends jeux MD : NHL Hockey 93, Global Gladiators, Alisia Dragoon, Thunder Force 4, Desert Strike : de 100 à 180 Frs. Tel au 21 81 56 50.

Vente

Dép. 13
Vends sur MD : DBZ, SFII', Fifa : 300 Frs le jeu et compil de 3 jeux : 150 Frs. Tel à Franck au 91 91 32 24.

Dép. 14
Vends Game Gear + 4 jeux (Sonic, Street of Rage...) tbe, adaptateur secteur, loupe à 700 Frs et échange sur SNIN : Cool Spot contre NBA JAM. Tel au 31 23 97 75.

Dép. 17
Vends cassettes MS entre 100 et 150 Frs, vends ou échange cassettes MD : Sonic 150 Frs, Aladdin 250 Frs, Rocket Knight 300 Frs ou les 3 : 600 Frs. Tel au 46 25 07 66 après 18 h à Laurent.

Dép. 35
Vends jeux GG : Mickey 100 Frs, Chakan 120 Frs, Wonderboy 3 : 110 Frs. Aymerick Jéhanne le Patis Roussel 35740 Pace.

Dép. 44
Vends jeux Game Gear 50 Frs : Sonic, Super Kick Off et Ayrton Senna's Super Monaco GP II. Tel à Thomas au 40 31 03 06 le week-end.

Dép. 44
Vends MD + 1 jeu : 450 Frs et jeux de 50 à 200 Frs (Thunder Force 4, Sonic 2, Wonderboy 5, St Smart), vends jeux SNIN : Starwing 200 Frs, Alien 3 : 250 Frs. Tel au 40 97 80 89.

Dép. 44
Vends MS1 + 17 jeux + 2 manettes MD + 1 joypad MS : 1100 Frs. Tel après 18 h au 40 58 10 59 à Aurélien ou Clément.

Dép. 45
Vends MD + 3 jeux (Cool Spot, G. Gladiators, Aladdin) : 1000 Frs, vente séparée possible, vends 3 jeux GG : Shinobi 2 à 150 Frs, Psychic World à 100 Frs, S. Rage 2 à 160 Frs. Tel au 38 63 88 05 après 18 h.

Dép. 51
Vends jeux MCD : Sonic CD : 200 Frs, Sherlock : 100 Frs, Sol. Feace + Cobra C. : 250 Frs et MD : Krusty Fun House : 150 Frs, Phelios : 100 Frs. Tel à Grégory au 26 66 85 59 après 19 h.

Dép. 53
Vends sur MD : Virtua Racing : 350 Frs, Sonic 150 Frs. Tel après 18 h au 20 86 70 92.

Dép. 54
Vends jeu Master System : Battle Out Run : 50 Frs, Game Genie pour GB : 200 Frs, accessoires pour GB : 100 Frs. Tel au 83 29 17 74 avant 21 h.

Dép. 59
Vends sur MD : Dune 2 : 250 Frs ou échange contre Virtua Racing, vends Jurassic Park : 200 Frs, le lot de 2 : 400 Frs. Tel au 28 69 53 95 vers midi.

Dép. 59
Vends jeux MD : Tazmania 80 Frs, Kid Chameleon 70 Frs, Rolling Thunder 2 75 Frs, EA Hockey 70 Frs, NBA JAM 280 Frs, Cool Spot 170 Frs, Wonderboy 3 60 Frs. Tel au 20 36 89 61.

Dép. 60
Vends sur MD : Thunder Force 4, The Immortal : 180 Frs, Jungle Strike, Flashback : 200 Frs, Formula 1, Gunstar : 250 Frs, Landstalker USA + adaptateur 280 Frs. Tel à Sébastien au 44 02 40 32.

Dép. 62
Vends jeux MD : Sonic 3, Castelvania, World Cup 94, Superman, Buck Rogers, Chakan, etc... Vends aussi jeux SNIN, GB. Tel au 21 49 36 13.

Dép. 62
Vends 30 jeux MD de 150 à 175 Frs et 30 jeux NEC de 70 à 200 Frs. Tel au 21 91 43 19.

Dép. 62
Vends MD + MCDF + 22 jeux (14 CD), CDX, Quadrupleur Sega + 3 manettes : 3500 Frs ou échange contre Jaguar + jeux. Tel à Seb au 21 98 49 90.

Dép. 68
Vends GG + 4 jeux + nbx accessoires avec boites et notices, ensemble ou séparément. Tel au 89 61 03 63 après 18 h.

Dép. 73
Vends jeux sur MD : Aladdin 239 Frs, Jurassic Park 200 Frs, Sonic Spinball 250 Frs, Fatal Fury 239 Frs, Toki 99 Frs, Street of Rage 200 Frs. Tel au 79 00 60 06 à partir de 19 h à Romain ou Nono.

Dép. 75
Vends MD + 10 jeux : Aladdin, Golden Axe, EA Hockey, ToeJam Earl + Fatal Fury + Moonwalker + RRO 2 : 2500 Frs. Tel au 43 87 40 25 à Michael.

Dép. 75
Vends MCD + 2 manettes + 4 jeux CD (Sonic, Silpheed...) : 2200 Frs ou vends MD + 2 manettes + 2 jeux : 600 Frs. Tel au 45 53 86 79.

Dép. 75
Vends jeux MD tbe : Jungle Strike, Batman, Sonic 2, LHX, Cool Spot, Revenge of Shinobi de 150 à 250 Frs. Tel à Jean au 45 20 65 29.

Dép. 75
Vends 15 jeux MD : Dune II, NBA JAM, Mortal Kombat, Landstalker, Megalomania, Jungle Strike, Sonic II, etc... le tout : 2500 Frs. Tel au 42 05 27 78 après 19 h.

Dép. 76
Vends sur MS : Chuck Rock à 50 Frs et Tazmania à 70 Frs. Tel au 35 49 38 17.

Dép. 76
Vends MS + 1 pad + 1 jeu : Alex Kid, bon état. Tel à Sylvain au 35 08 04 76 à Rouen ou alentours.

Dép. 77
Vends MD2 (Noël 93) + 3 manettes : 2 pads + Pro 4 : 6 boutons + Game Génie 94 et ses codes + 2 jeux : Jungle Strike, Mickey et Donald. Le tout en excellent état, valeur 1930 Frs, vendue 900 Frs à débattre. Tel au 64 34 46 52.

Dép. 77
Vends ou échange 8 jeux GG (50-140 Frs : Mickey 2, Mortal Kombat, S. Wars, Col., S. Monaco GP...) avec boites et notice, prix d'ensemble à débattre. Tel à Christophe après 18 h au 60 63 81 10 (répondeur).

Dép. 78
Vends sur MD : Sonic 2, Greendog, achète Jungle Book, achète sur MCD : Tomcat Alley, Double Switch, Dune. Tel à Xavier au 34 60 22 33.

Dép. 78
Vends 10 jeux MS : Tom et Jerry, Asterix, Champions of Europe, Golden Axe... : 500 Frs, échange possible, étudie toutes propositions. Tel à Jean au 39 56 96 92.

Dép. 81
Vends sur MDF : Lost Vikings neuf sous emballage à 189 Frs, vends aussi GG, Tazmania, Street of Rage 79 Frs le jeu et MS2 + 3 jeux à 100 Frs. Tel à Sylvain au 63 75 71 30.

Dép. 84
Vends MD + 7 jeux (DBZ, Fatal...) + adaptateur Jap/US + 3 pads (dont un 6 boutons) : 1800 Frs. Tel à Yacine au 90 60 10 63 après 18 h.

Dép. 88
Vends jeux MD : Tazmania, Kid Chameleon, Spiderman, Gynoug, Shadow of the Beast, Street of Rage, Bubsy entre 200 et 250 Frs + SFII Turbo sur SNIN à 300 Frs, tbe. Tel au 29 64 25 18.

Dép. 91
Vends MD + MCD (sous garantie) + 3 pads + 11 jeux (Dune, Dune 2, Flashback...) 300 Frs. Tel à Benoit entre 18 et 19 h au 60 19 21 44.

Dép. 92
Vends jeux MD : M. Games I, Bulls VS Blazers, SMGP I, Arch Rivals, Fifa Soccer, Mortal Kombat, Lakers VS Celtics, Greendog, David Robinson, prix à débattre. Tel au 46 32 38 90 à Cyril.

Dép. 92
Vends jeux MD : Jungle Strike, Tiny Toon, World of Illusion etc... : 100-200 Frs. Tel au 47 24 75 43.

Dép. 92
Vends jeux GG : Wonderboy III : 100 Frs, Sonic II : 100 Frs, Shinobi II : 100 Frs, Shinobi : 50 Frs, vends aussi Néo Géo en tbe : 900 Frs. Tel à Matthieu au 47 32 10 70 sur Paris entre 18 et 20 h.

Dép. 93
Vends Game Gear + 7 jeux (Sonic, Chuck Rock, Olympic Gold, Mickey Mouse 2 etc...), loupe, valise de rangement : 1400 Frs. Tel au 43 62 83 87.

Dép. 93
Vends Game Gear tbe + 8 jeux (Sonic 1 et 2, Mickey 1 et 2 etc...) + adaptateur secteur : 1200 Frs. Tel au 42 35 14 90 à Hervé.

Dép. 93
Vends MD Jap + 2 manettes + 6 jeux : James Pond II, Phantasy Star II, Shadow Dancer... : 800 Frs. Tel au 48 02 07 79 à Vibol.

Dép. 94
Vends MD + 7 jeux (SR 2, T2, Mickey et Donald...) + 2 pads + adaptateur : 1500 Frs, vends GB + Zelda : 450 Frs et sur GB golf et RCProam les 2 : 240 Frs. Tel au 47 06 74 97.

Dép. 94
Vends MCD2 + 2 jeux : 1500 Frs + MD + 8 jeux (Landstalker VF, NHLPA 93, Megalomania...) + 2 pads : 1300 Frs ou le tout 2500 Frs. Tel à Nicolas au 46 87 04 77.

Dép. 94
Vends jeux MD 80 Frs + jeux SNIN : Street Fighter 2 : 150 Frs, Street Fighter 2 Turbo à 250 Frs. Tel à Laurent au 45 93 03 41.

Dép. 95
Vends MD + 4 manettes (2 IR) + 9 jeux (Jungle Strike, Aladdin, Rocket, Ecco, etc...) environ 1500 Frs. Vends SNIN + 3 jeux : 700 Frs. Tel au 39 97 32 55.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Aucun Problème ! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE

❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N° 36

JOYPAD • PA • 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

LE ROI LION

Du celluloïde au pixel, explication d'une transition réussie

En astrologie, le lion est un signe de feu, la planète à laquelle on l'associe étant le soleil. Les personnes nées entre le 21 juillet et le 21 août se caractérisent par leur droiture et leur ambition mêlées à une grande générosité de cœur. "Droiture, ambition et générosité", trois termes qui définissent parfaitement le dernier chef-d'œuvre des Studios Disney intitulé "Le Roi Lion". Quels studios, autres que ceux créés par Walt et son frère Roy à Hollywood en 1923, auraient pu raconter avec une telle magnificence l'histoire du cycle de la vie au travers de celle de Simba, lionceau destiné, dès sa naissance, à devenir le roi de la jungle ? Une fabuleuse aventure dont les premières esquisses sont apparues voilà plus de quatre ans dans les locaux du département Disney Feature Animation et qui s'apprête à séduire l'Hexagone via des toiles blanches panoramiques ou des tubes cathodiques reliés à nos consoles salons chéries.

BENJI

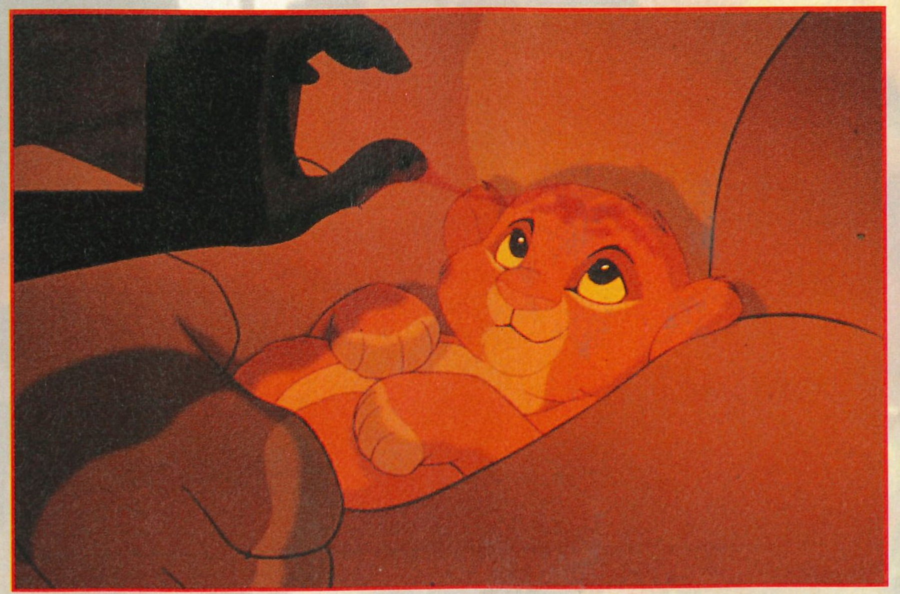
Du sagittaire r[...]
au lion passion[...]



Walt Disney est né à Chicago le 5 décembre 1901. Grand rêveur, ce n'est qu'à l'âge de vingt-deux ans qu'il se lance dans le dessin animé. Il débute dans le courant de l'année 1923 en vendant des courts métrages animés à des agences de publicité. Puis vient "Oswald, The Lucky Rabbit", volé à New York par on ne sait quel malfaiteur, rapidement remplacé par "Mortimer La Souris" rebaptisée "Mickey Mouse". Il faudra attendre 1934 pour que Walt et son équipe décident de créer le premier long métrage animé de l'histoire du cinéma. Depuis "Blanche Neige et les Sept Nains" en 1937, une trentaine d'histoires sur celluloïde, le plus souvent plébiscitées par le public et parfois "oscarisées", sont sorties des studios. "Le Roi Lion" porte le numéro trente-deux.

La relève sur quatre pattes

Simba le lion succède ainsi au jeune Aladdin, le voleur le plus fameux du marché d'Agrabah, sur les écrans de cinéma et de télévision du monde entier. Comme suite au succès d'estime et commercial du film basé sur ce conte des Mille et Une Nuits (217,3 millions de dollars de recettes après un an d'exploitation en salle) et du jeu de David Perry, "Le Roi Lion" a aussi fait l'objet d'une adaptation





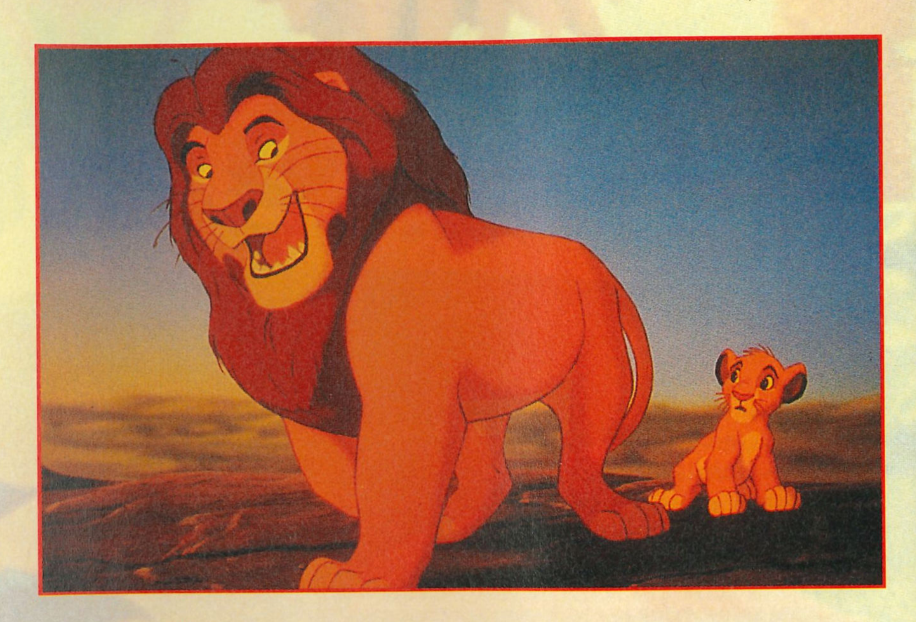
êveur
nné

sous forme de jeu vidéo. Les développeurs de Disney Software, Virgin Interactive Entertainment et Westwood Studios en sont à l'origine. Comment passe-t-on de 119 058 images peintes animées, rythmées par une mélodie de Hans Zimmer et accompagnées de voix célèbres - Whoopy Goldberg, Jeremy Irons - à 24 Mo avec succès ? Par une multitude de prouesses techniques décrites dans les pages qui suivent et une volonté de perpétuer la tradition Disney toujours aussi forte.

Un lion origina[l] du Danemark

Le film "Le Roi Lion" diffère radicalement des précédentes adaptations cinématographiques des Studios Disney. Contrairement à "Peter Pan", "Alice au Pays des Merveilles" ou plus récemment "La Belle et la Bête", ce long métrage n'est pas tiré d'un conte ou d'un roman mais d'une pièce de théâtre du début du XVIIe siècle. Son auteur : Shakespeare. Le nom de la tragédie : Hamlet. Pour décrire le cycle de la vie, les employés de la Walt Disney Feature Animation se sont inspirés des déboires de ce prince danois condamné à venger la mort de son père, comme Simba, fils de Mufasa, roi lion assassiné dans le film par son frère Scar.





Une histoire intemporelle

Cette aventure habilement mise en images commence par la naissance de Simba. À peine sorti du ventre maternel, ce bébé lion, issu de l'union du roi des animaux, alias Mufasa, et de Sarabi, est présenté à tous les animaux de la savane par Rafiki, vieux sage babouin, du haut du Rocher du Lion. Pour tous, Simba est le futur remplaçant de Mufasa. Pour tous sauf pour Scar, son oncle, qui convoite le trône en pactisant avec les hyènes dans le cimetière des éléphants. Il se servira de la naïveté et de l'innocence du lionceau pour se débarrasser du roi. Jugé responsable de la mort de son père, Simba s'exilera au-delà du territoire connu pour trouver une nouvelle terre d'accueil. Mais l'image de Mufasa le hante jusqu'à l'âge adulte où il comprend finalement qu'il ne peut échapper à son destin...

Gros comme un cœur de lion

À travers cette fresque animée, initialement intitulée "Le Roi de la Jungle", Walt Disney Pictures traite de thèmes divers et variés qui renouent avec les valeurs

aire

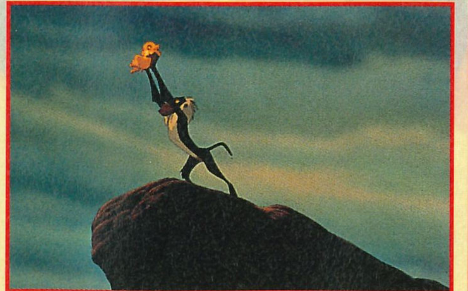


traditionnelles si chères à la compagnie. Dès les premiers instants, le spectateur est transporté en Afrique dans des paysages fabuleux, en plein coeur d'une histoire où il est question d'amitié, d'amour et de trahison. Un récit d'une grande intensité dramatique où se mêlent le romantisme, l'aventure exotique et l'humour, et qui a déjà séduit des millions d'Américains. Shakespeare revisité par Disney ? Pas tout à fait. Bien que la ligne directrice soit la même dans la pièce et dans le film, "Le Roi Lion" offre aux spectateurs émerveillés une vision moins sombre des choses que celle proposée par le dramaturge britannique. Même s'il est question de vengeance, l'histoire du cycle de la vie prédomine, car n'oublions pas que la cible privilégiée de The Walt Disney Company reste la famille.



Quand Scar rime avec Oscar

Quatre années consécutives furent nécessaires à l'aboutissement du projet. Sous la coupe du producteur Don Hahn - "La Belle et La Bête" - et de deux réalisateurs, le film "Le Roi Lion" a requis toute l'attention d'une multitude de techniciens, d'acteurs - Jeremy Irons, Mathew Broderick ou encore James Earl Jones, de chanteurs dont Elton John et de compositeurs comme Tim Rice et le célèbre Hans Zimmer ("Rain Man", "Green Card"...) –. Le procédé CGI(1) (Computer Generated Imagery) fut une nouvelle fois utilisé pour l'une des toutes premières séquences du film, celle qui montre l'avancée de milliers de bêtes sauvages vers le Rocher du Lion. Deux ans de travail pour deux minutes et trente secondes d'une qualité exceptionnelle !





Ainsi, alors que le film approche la barre mythique des 300 millions de dollars de recettes aux États-Unis après quatre mois d'exploitation - première projection à New York et à Los Angeles le 15 juin dernier – comment ne pas anticiper sur la future cérémonie des Oscars (sept nominations pour "Aladdin" l'an passé) ? Un pari une nouvelle fois remporté par les Studios Disney ? À vous d'en juger en vous rendant dans les salles obscures dès la fin du mois de novembre...

(1) Ce procédé a servi aux animateurs des studios pour créer la scène du bal dans "La Belle et la Bête" ainsi que la caverne des merveilles dans "Aladdin".

Premier soft p
quadrupèdes

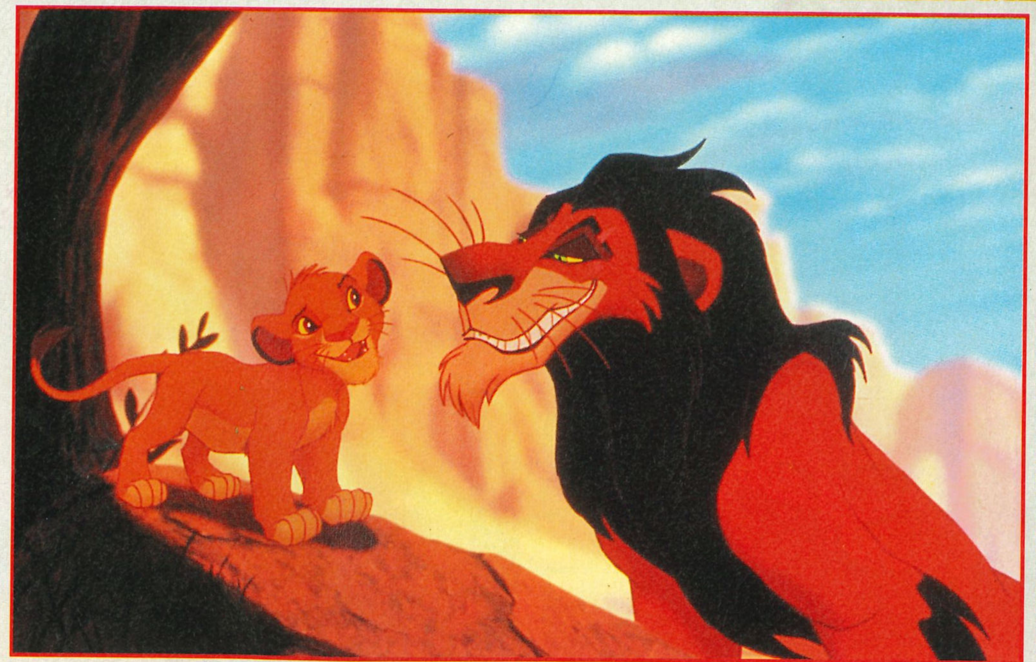
D'ici aux fêtes de fin d'année, le joueur invétéré et possesseur d'une Megadrive et/ou d'une Super Nintendo aura la possibilité d'incarner Simba en tapotant habilement sur son paddle, les yeux rivés sur un écran de télévision. Le jeu vidéo reprend l'aventure élaborée par les Studios Disney dans sa totalité. Même la naissance de Simba fait partie intégrante des vingt-quatre Mo qui composent chacune des cartouches. Elle figure à la page de présentation. On y voit le singe Rafiki tenant le nouveau-né à bout de bras sur le promontoire le plus élevé de la savane. Une image fixe certes, mais extrêmement parlante, résultat d'efforts combinés entre l'éditeur Virgin Interactive Entertainment associé aux Westwood Studios, et les programmeurs de Disney Software.


PAGE DE PRÉSENTATION SUPER NINTENDO

Les atouts de Disney Software

Avant la fin de l'année, Disney Software et ses licenciés mettront à la disposition du consommateur deux produits consoles d'une qualité rare, le jeu tiré du film "Le Roi Lion" et une adaptation inattendue autant que surprenante d'une partie des aventures de la célébrissime mascotte de Walt Disney intitulée "Mickey Mania". Comment expliquer un tel succès et une confiance quasi aveugle de la part des professionnels comme du grand public pour cette société fondée en 1988 et basée à Burbank, en Californie ? "C'est que, si ce n'est pas parfait, Disney n'en veut pas !", affirme l'un des programmeurs de "Mickey Mania" lors d'une interview (voir ce numéro). La perfection, un argument de poids face à une concurrence toujours plus tenace. Avec son lot de caractères connus dans le monde entier et son savoir-faire encore inégalé, The Walt Disney Company – et a fortiori Disney Software – se donne les moyens d'être un acteur incontournable du marché des jeux vidéo. Il manque toutefois à cet éditeur la maîtrise de certaines technologies pour une adaptation optimale d'un ou de plusieurs dessins animés sur des consoles 16 bits. C'est pourquoi il arrive fréquemment que Disney Software fasse appel à d'autres sociétés pour co-développer un produit, Virgin et Westwood Studios en l'occurrence pour "Le Roi Lion".

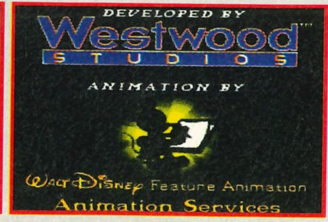
our



Westwood, l'oasis des jeux vidéo

Pour l'anecdote, Westwood fut créé en 1985 dans le garage de Lewis Castle par son propriétaire et un ami, Brett W. Sperry. À l'origine, il était essentiellement question de conversion de jeux d'un système informatique à un autre. Après quelques mois d'un travail acharné, la fine équipe de Westwood obtint ses lettres de noblesse en réussissant des adaptations fort délicates. Désirant aller plus loin encore, elle décida de développer ses propres produits en s'installant dans de plus vastes locaux et en s'associant à un couple de programmeurs. Partenaire d'éditeurs comme Tengen, Electronic Arts, Disney Software et Accolade entre autres, Westwood mit sur le marché des titres ravageurs dont la saga des "Eye of the Beholder". Convaincus que l'avenir, en terme de jeux vidéo, appartient aux possesseurs de softs ludiques interactifs, Brett et Lewis s'associèrent en 1991 à l'éditeur Virgin Games dont la politique de développement concorde, aujourd'hui encore, avec celle de Westwood. Les Westwood Studios, situés à Las Vegas dans le Nevada, venaient de voir le jour. Cette société comprend actuellement une cinquantaine de professionnels qui admettent sans ambiguité la notion de "perfection" si chère à Disney Software.



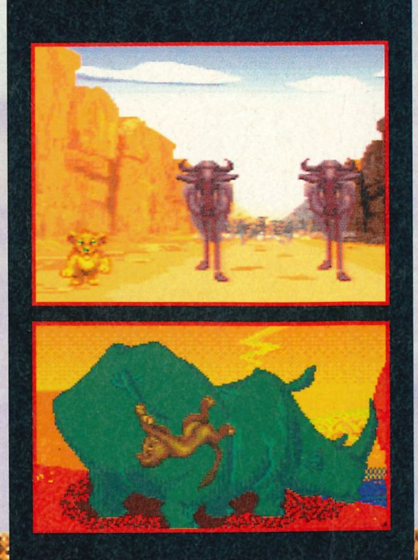




L'adaptation du "Roi Lion" allait offrir aux associés de Virgin I. E. le privilège de travailler sur le matériau fourni par l'équipe de Disney, celle-ci préférant laisser les programmeurs de Vegas s'exercer sur le design du jeu et leurs outils de compression vidéo si exceptionnels. Comme pour "Aladdin", naturellement, le jeu en valait la chandelle.

Le Roi Lion dé ses secrets

Le 1er septembre dernier, David Bishop, vice-président de Virgin Interactive Entertainment, et Jon Norledge, Software Manager de la branche européenne du groupe basée à Londres, étaient de passage à Paris, dans les locaux de The Walt Disney Company France. Conviés à une petite entrevue entre deux rendez-vous, nous en profitâmes pour en savoir plus sur un titre qui s'annonce d'ores et déjà comme l'un des produits phares des fêtes de fin d'année.



JOYPAD : Messieurs, bonjour ! Je suppose que vous connaissez le but de notre visite...

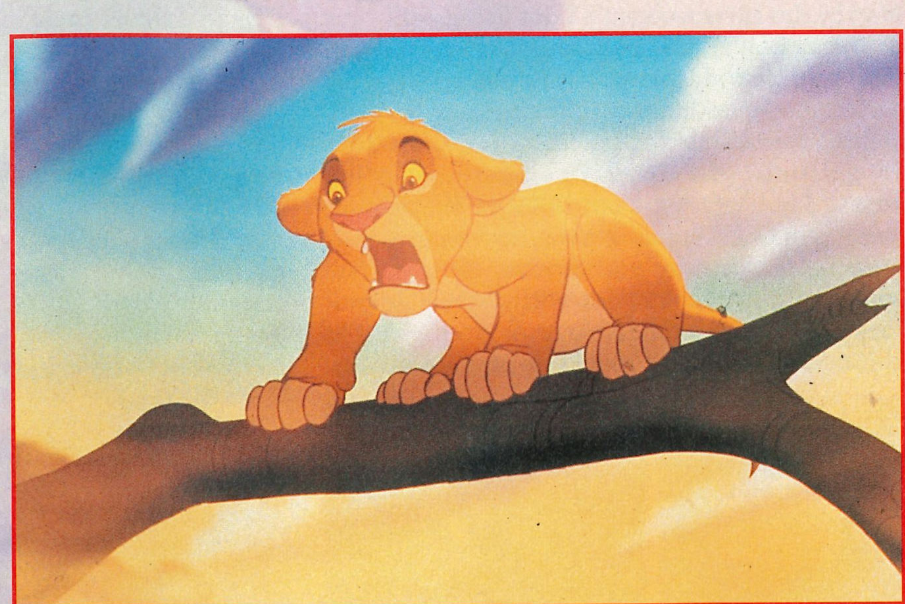
DAVID BISHOP : Oui, et paradoxalement, je n'ai en rien contribué au développement du jeu. Mon rôle a été de superviser le projet dans son intégralité de mon bureau en Californie, à Irvine pour être exact. Mes interventions se sont bornées à de longs entretiens téléphoniques et de nombreux échanges de points de vue avec Lewis Castle, programmeur de Westwood Studios. C'est lui qui a voyagé le plus dans l'affaire, pour faire part des modifications semaine après semaine aux équipes disséminées entre les USA et l'Angleterre.

JOYPAD : Pouvez-vous, néanmoins, donner succinctement les tenants et les aboutissants de cette ambitieuse entreprise ?

DAVID BISHOP : Très simplement, j'ai su qu'il fallait que Virgin obtienne la licence du "Roi Lion" vers la fin 92, en découvrant par hasard les premières images du film. Celui-ci était loin d'être terminé, mais qu'importe, j'ai senti qu'il y avait là un potentiel plus grand encore que pour Aladdin. Nous espérons d'ailleurs vendre plus de cartouches "Le Roi Lion" étant donné le résultat et le budget alloué à l'opération (NDLR : 1 million de dollars environ pour les deux versions) !

JOYPAD : Cela n'a pas dû être facile d'adapter un film en cours de réalisation...

DAVID BISHOP : Non, effectivement. Nous devions constamment



voile







attendre les informations en provenance des Studios Disney et de Disney Software. Et puis, nous devions nous soumettre aux changements de dernière minute dans le scénario, ce qui n'est pas toujours évident à gérer.

JOYPAD : À ce sujet, avez-vous véritablement œuvré en osmose avec Disney ?

DAVID BISHOP : Tout à fait. Pendant les trois mois qu'a duré notre coopération, leurs animateurs faisaient un excellent travail et envoyaient régulièrement à nos programmeurs une quantité impressionnante de matériaux en tous genres tels que des celluloïdes. Si bien que, parfois, les équipes ne savaient plus où donner de la tête (rires). Quoi qu'il en soit, sans leur aide, le jeu ne serait jamais parvenu à une qualité graphique aussi exceptionnelle, et surtout, l'animation de Simba n'aurait pas été aussi réaliste.

JOYPAD : Le Digicel Process, employé dans les Westwood Studios notamment, a-t-il beaucoup contribué à la mise en cartouche de ces milliers de données ?

DAVID BISHOP : Sans aucun doute, oui. Ce procédé informatique qui permet de compresser un nombre incroyable d'informations a grandement aidé à l'obtention de jeux de 24 Mo “seulement”, au lieu des 32 Mo originalement prévus, et ce, sans aucune perte de qualité.

JOYPAD : Quelles furent les principales difficultés rencontrées en cours d'adaptation ?

DAVID BISHOP : Le nombre trop restreint d'ennemis dans le film ! Seules les hyènes et Scar osent s'attaquer à Simba. Heureusement pour lui, me direz-vous, mais hélas pour nous. Or, Disney voulait absolument que le jeu colle au scénario, qu'il y ait un minimum d'ajouts. Un détail qui a son importance, vous en conviendrez. Pour remédier au problème, nous avons dû faire preuve d'un peu d'imagination. Voyez le film, jouez au jeu et vous comprendrez.

JOYPAD : En regardant le produit fini, quel est l'élément dont vous êtes le plus fier ?

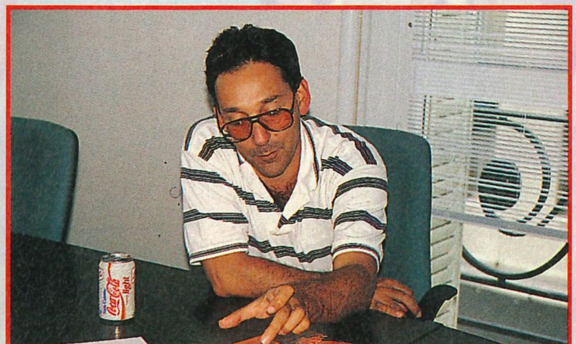
DAVID BISHOP : Plusieurs choses me tiennent à cœur. Les niveaux variés avec notamment la séquence en 3D avec les gnous (NDLR : une prouesse technique sur Megadrive), les voix digitalisées de Jeremy Irons et de Mufasa (NDLR : 7 Mo de digits au total dans les deux versions), l'animation parfaite de Simba...

JOYPAD : Vous ne regrettez rien ?

DAVID BISHOP : Non.

JOYPAD : Quant aux futurs projets...

DAVID BISHOP : Sans trop dévoiler de secrets, nous allons continuer de travailler avec Disney Software, qu'il s'agisse de développer des jeux pour consoles 16 bits ou d'autres systèmes plus élaborés...



David Bishop, vice-président de Virgin Interactive Entertainment, l'homme qui a supervisé le projet de A à Z.



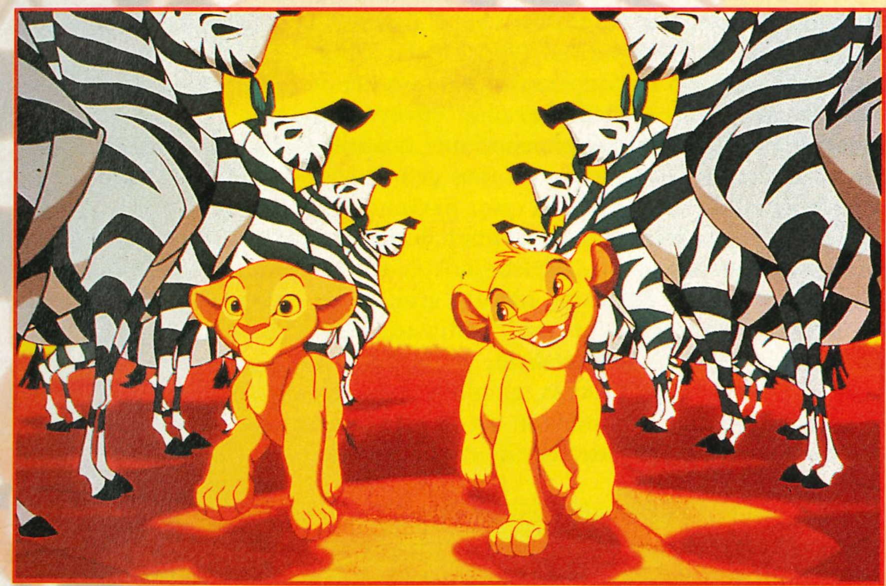
Jon Norledge, quadragénaire londonien, fut chargé de diriger l'équipe travaillant sur le jeu et basée en Angleterre.

Le cycle de la v

Descriptif du jeu sur Meg

Du lionceau insouciant au lion à la conquête d'un royaume volé.

À peine la cartouche enclenchée, l'accro du paddle se retrouve propulsé en pleine savane africaine, où il incarne le jeune Simba. Ce dernier ne pense qu'à jouer avec les insectes peuplant les environs, non loin du Rocher du Lion. Il découvre avec un intérêt sans cesse croissant la nature qui l'entoure et qui composera son royaume en temps voulu. Le décor du premier niveau est planté. La suite dépeint avec exactitude l'aventure du jeune prince injustement châtié et mis à l'écart. Une dizaine de niveaux au total, sans compter les stages bonus mettant en scène les amis de fortune de Simba, Timon et Pumbaa, dans une chasse, toujours plus difficile, des insectes de la jungle les plus nutritifs. Le texte n'égalant pas les images, voici pour vous, lecteurs adorés, les photos des jeux, résultat appréciable de la "joint venture" Disney-Virgin-Westwood.





MUFASA et SARABI
Le père et la mère du jeune lion. Mufasa (voix de James Earl Jones) porte le titre de "Roi de la Jungle" et Sarabi celui de "Reine de la Savane". Ils sont tous deux adorés et respectés de l'ensemble des bêtes sauvages, à l'exception, bien évidemment, de l'oncle Scar et des hyènes.

vie sur 24 MB.

adrive et Super Nintendo



La douce innocence

Simba vient de voir le jour. Perché sur le Rocher du Lion, en plein levé de soleil, Rafiki le présente aux animaux de la savane. La grande aventure de la vie peut commencer.

MEGADRIVE



SIMBA et NALA

Simba (voix de Matthew Broderick pour Simba adulte) constitue le personnage principal de l'histoire. Il apparaît pour la première fois dans l'antre accueillante de Mufasa et Sarabi, juste avant d'être présenté par Rafiki aux animaux de la savane, ses futurs sujets. Nala, elle, est le compagnon de jeux de Simba avant de devenir sa... (nous ne pouvons dévoiler le dénouement du film, désolés !)

Simba découvre le monde qui l'entoure avec une surprise et un enthousiasme non dissimulés. Son père lui affirme que la savane sera bientôt sienne. La flore et la faune du cœur de l'Afrique, tout ce que les rayons du soleil touchent chaque jour, aussi loin que porte la vue, tout cela lui revient de droit. C'est pourquoi Simba se met à espérer et à rêver au jour où il sera roi.



Les jeux de l'enfance



SCAR
Scar (voix de Jeremy Irons) joue le rôle du mal-aimé de l'histoire. Frère de Mufasa, son unique but est de devenir khalife à la place du khalife ("Iznogoud", ça vous dit quéquechose ?). Sa devise : la fin justifie les moyens. Aussi n'hésite-t-il pas à s'associer aux hyènes du cimetière des éléphants pour espérer un jour devenir le maître du Rocher du Lion et régner sur la savane.

SUPER NINTENDO

La trahison

Simba, curieux et naïf, désobéit à son père et part visiter le cimetière des éléphants, territoire interdit par excellence. Il s'agit de l'endroit le plus mal fréquenté des environs, situé non loin du Rocher du Lion, puisqu'y vivent les hyènes et leur mentor charismatique, Scar.


SUPER NINTENDO


MEGADRIVE

ED, BANZAI et SHENZI
Le trio maléfique à la solde de Scar. Les trois hyènes, Ed, Banzaï et Shenzi (voix de Whoopi Goldberg pour celle-ci), sont sans doute le dernier maillon de la chaîne alimentaire, mais cela ne les empêche pas de faire preuve d'une imagination débordante lorsqu'il s'agit de jouer un mauvais tour à Simba.



Course contre la mort

Le drame. Scar abuse de la naïveté de Simba et tend un piège à Mufasa. Aidé des hyènes, cet oncle machiavélique se sert d'un troupeau de gnous pour mettre le lionceau en danger et pousser son père à aller le sauver au péril de sa vie. Simba, jugé responsable de la mort du roi, s'exilera.


MEGADRIVE

MEGADRIVE



La vie cool

Loin de la savane, Simba découvre la jungle verte et luxuriante. Avec Timon et Pumbaa, deux amis de fortune, il vit une vie tranquille jusqu'au jour où le lionceau devenu lion décide de partir affronter son destin.



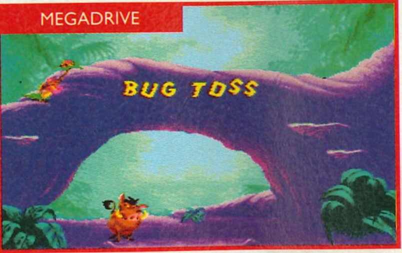
TIMON et PUMBAA

Timon, le suricate nerveux et hyper actif, et Pumbaa, le phacochère, deviennent les deux amis de Simba lorsqu'il part loin de chez lui. Ils se rencontrent alors que le jeune lion, désespéré, est sur le point de rejoindre ses ancêtres. Pumbaa le sauve d'une mort certaine, et le couple comique l'adopte, l'élève et lui fait découvrir la vie cool de la jungle.





SUPER NINTENDO



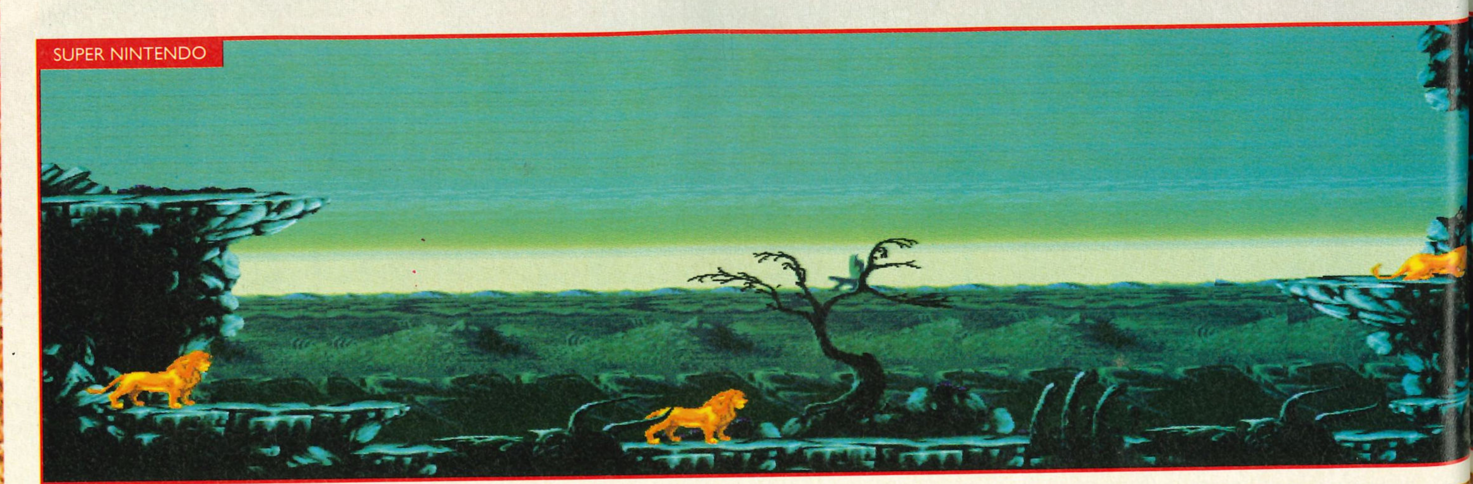
MEGADRIVE

LES STAGES BONUS

En ramassant tous les scarabées éparpillés dans le niveau, le joueur aura la chance et le privilège de découvrir les stages bonus du jeux. Une chasse à chaque fois différente et chronométrée des insectes dont se nourrissent Timon et Pumbaa. Attention à ne pas ramasser une bestiole empoisonnée, car cela signifierait la fin de l'aventure dans le stage bonus !

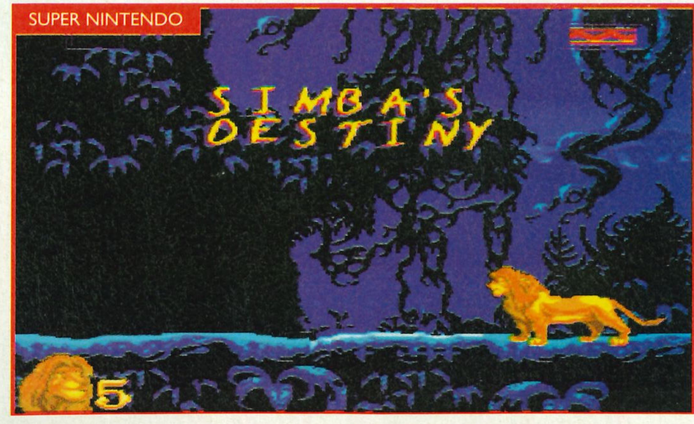
RAFIKI

Le babouin du début du film et du jeu (voir la page de présentation) qui brandit Simba pour le montrer aux bêtes sauvages, correspond au narrateur de l'histoire. Devin et sorcier à la fois, il assiste les lions devenus rois de la jungle depuis des lustres. Il ira jusqu'à pousser Simba vers l'accomplissement de son destin.


SUPER NINTENDO

L'appel du destin

Simba s'est transformé. Crinière au vent, ce superbe lion part rejoindre Nala et sa mère sur le Rocher du Lion, convaincu que sa place n'est pas dans la jungle aux côtés de Timon et Pumbaa qui mènent une vie facile. Par une nuit sans lune, il court dans la forêt tropicale et s'arrête sur une hauteur pour admirer le visage de son père formé par les nuages.



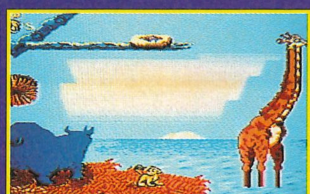




Le jeu sur Game Gear

Outre la Super Nintendo et la Megadrive, le jeu "Le Roi Lion" est aussi prévu sur console 8 bits dont voici quelques photos Game Gear.

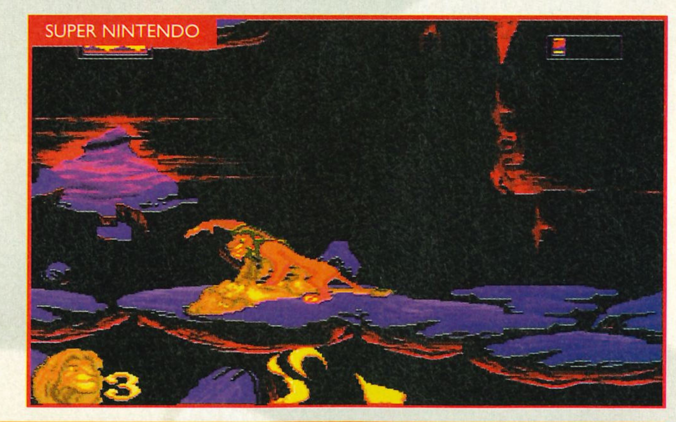






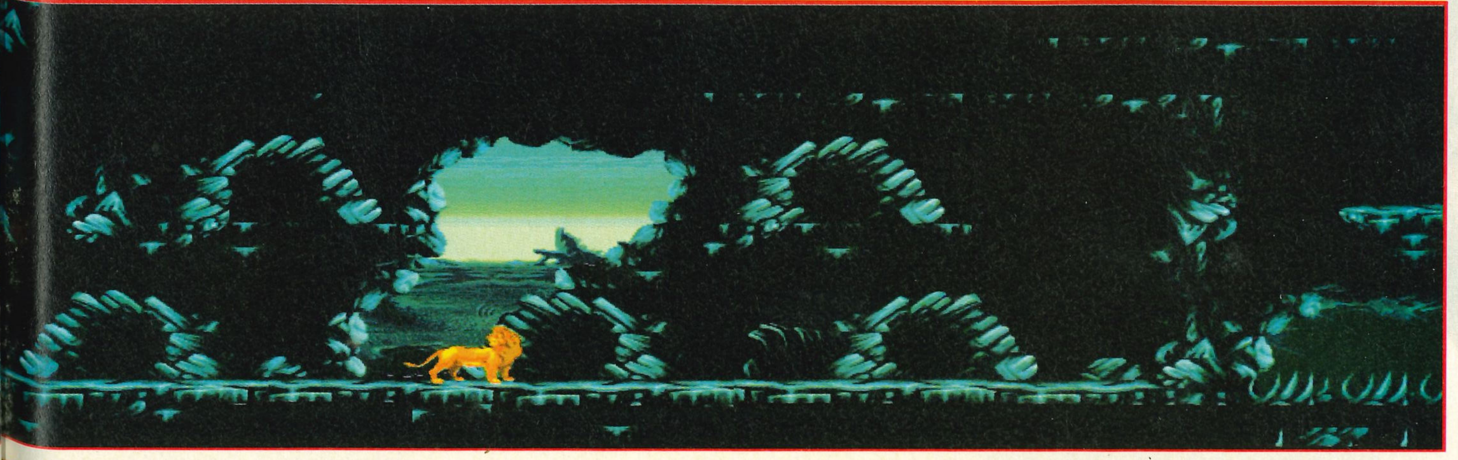






L'affrontement final

Scar a transformé le Rocher du Lion en un lieu de désolation saccagé par les hyènes. Plus qu'une solution pour Simba : se battre pour rétablir l'ordre et récupérer l'héritage laissé par son père Mufasa.



The circle of life

Malgré les différences graphiques et sonores évidentes entre "Steamboat Willie", premier dessin animé avec son synchronisé apparu sur les écrans new yorkais le 18 novembre 1928, et "Le Roi Lion" dont la sortie est prévue le 23 novembre de cette année en France, l'origine conceptuelle est restée inchangée. Les projets les plus ambitieux naissent des rêves les plus fous, et leur concrétisation dépend du degré de désir du rêveur à les voir se réaliser. Peu d'hommes peuvent se vanter d'avoir réussi cette opération délicate. Entre 1901 et 1966, Walt Disney, homme doté d'une forte personnalité et à l'esprit avant-gardiste, a gagné le pari de faire découvrir au commun des mortels les personnages et les univers féeriques hantant son imagination. Cinquante-cinq ans d'une vie bien remplie au cours de laquelle Walter et sa société se sont vus décerner 960 prix importants, rançon d'un succès amplement mérité.

La morale de cette histoire...

Le film "Le Roi Lion" apprend aux spectateurs du monde entier que la mort n'est pas une fin. Ainsi, vingt-huit ans après la disparition de Walt Disney, sirènes, jolies jeunes filles et méchants sorciers sortis des studios qui portent son nom continuent de faire frémir (frémir ou rugir puisque c'est le cas avec Simba, en cette fin d'année) les jeunes et moins jeunes... La relève est aujourd'hui assurée par d'illustres membres de son équipe qui ont précieusement conservé l'héritage transmis par ce génie sorti d'une lampe plus brillante encore que celle d'Aladdin. Parmi eux, Don Hahn. Ce vétéran des Studios Disney a supervisé d'une main de maître l'élaboration du film "Le Roi Lion", comme deux ans auparavant "La Belle et la Bête". Son homologue, le vice-président de Virgin I. E., a lui aussi contribué à la transmission du patrimoine Disney. Au final, plus de sept-cents artistes, dont près de six-cent-trente pour le film, ont travaillé sur les deux projets. Il en résulte des produits à la hauteur des espérances de chacun, de l'animateur, du programmeur et, soyez-en assuré, du spectateur...



"LE ROI LION" - LE JEU
CONSOLES : MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO
ÉDITEUR : VIRGIN • TAILLE CARTOUCHE : 24 MB
DISPONIBILITÉ : DÉBUT NOVEMBRE 1994
"LE ROI LION" - LE FILM
SORTIE LE 23 NOVEMBRE SUR LES ÉCRANS